

64
¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS! ¡MÁS SORPRESAS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº 29
375 Ptas
2,25 €
Edición española
64 MAGAZINE
¡LIBRITO GRATIS!
¡TONELADAS DE GUÍAS Y TRUCOS!
Revelaciones sobre el multijugador de
PERFECT DARK
¡Más armas que en un cole americano!
TUROK 3: OBLIVION
Verdades mayúsculas sobre
DOLPHIN
DERRITE EL ASFALTO CON
F1 RACING CHAMPIOSHIP
JEAN-LUC
HEY MATT! YOU'RE OK!
RIDGE RACER 64
WINBACK
ZELDA
00029
8 414090 102780



¡El único que te permitirá intercambiar información y personajes con cable link o conexión infrarrojos!
MARTIAN ALERT!
LOS PERSONAJES DE WARNER BROS. ¡A TU ALCANCE!
Nintendo
GAME BOY COLOR
LOONEY TUNES COLLECTOR
MARTIAN ALERT!
INFOGRAMES
LICENSED BY
Nintendo
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
ONLY FOR GAME BOY COLOR
SOFTWARE E INSTRUCCIONES EN CASTELLANO
www.looneytunes-games.com
© 2000 INFOGRAMES
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2000
Gameboy(™) are Trademarks of Nintendo CO. LTD.
GAME BOY
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
GAME BOY COLOR
Distribuido por:
INFOGRAMES
España



Número 29 31 de Mayo
2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 329 97 48

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García,
Pepi Martí, J. J. Mussarra,

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Dòmenec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Poligona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: **Huesca y Sanabria** Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio. 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

Hace unos días, las autoridades japonesas anunciaron que limitarán las exportaciones de la PlayStation 2. Al parecer, algunos sus componentes podrían servir para fabricar dispositivos militares, tales como sistemas de rastreo de mísiles busca. Los ejecutivos de Sony tienen que sentirse por fuerza muy desconcertados.

Por un lado, les deben de venir sudores fríos sólo de pensar que tal vez no puedan satisfacer la demanda de máquinas de los mercados occidentales. Por el otro, está claro que este escándalo ha sido más efectivo que la mejor –y más multimillonaria- campaña de marketing a la hora de posicionar su nueva consola como producto de alta tecnología.

Por su parte, Nintendo debe de estar revisando hasta el último chip de la Dolphin, para garantizar que su tecnología –muy superior a la de la PS2– no podrá usarse con otro fin que el de procurar la más sana e inofensiva de las diversiones.



Los usuarios, cómo no, estamos encantados de que las nuevas consolas sean artefactos sofisticadísimos, más inteligentes que muchos de nuestros amigos, y casi tan peligrosos como una folklórica pilotando la estación MIR.

Episodios como éste anticipan el día en que el vocablo "increíble" desaparecerá de todos los diccionarios. El día en que *todo* será posible. En efecto, los avances técnicos están diluyendo la frontera entre la realidad y lo que hasta ahora entendíamos por ficción. Ahora bien, una cosa es que la realidad se ensanche y otra muy distinta es que aumente parejamente nuestra capacidad de intervenir en ella. Lamentablemente, siempre que asoma una nueva posibilidad, una nueva norma, una nueva prohibición sale a su encuentro. Es por ello que siempre necesitaremos evadirnos a mundos irreales donde podamos encarnar a héroes –o villanos- que quebranten las leyes y desafíen las convenciones. En el futuro, aunque vayamos volando al trabajo o veraneemos en Venus, seguiremos soñando con ser Link y partir al rescate de la princesa Zelda. A lomos de una yegua y con una espada por arma.



PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 29 31 de Mayo de 2000

SUMARIO



PLANETA 64

ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

SECCIONES

64 ANÁLISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 30



64 VISIÓN DE FUTURO

Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.





64 AL RESCATE



LOS MÁS VENDIDOS

1. RE-VOLT
2. ISS'98
3. DONKEY KONG 64
4. SUPER SMASH BROS
5. TOY STORY 2
6. TUROK: RAGE WARS
7. CASTLEVANIA 2
8. JET FORCE GEMINI
9. JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000
10. WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

¿Problemas, Boy?

Posible retraso en el lanzamiento de la Game Boy Advance.

Según David Gosen, director de marketing de Nintendo Europa, la gran N podría verse obligada a aplazar la presentación de la nueva máquina debido al auge experimentado en las ventas de la Game Boy Color.

"Para este año se esperan vender entre 20 y 25 millones de unidades de Color, las cuales reportarían tanto dinero que ¿para qué correr riesgos sacando una nueva consola? Poner a la venta ahora una Game Boy más potente y más cara –comenta David- que entraría a competir con el modelo anterior podría ser un grave error de estrategia comercial." Sin embargo, algunas empresas de software con las que hemos contactado opinan que la consola aparecerá en algunos países antes de finales de año.

Problemas de fechas aparte, ya se conocen algunas de las características técnicas de la Advance: su calidad gráfica permitirá que cualquier título del antiguo catálogo SNES se puede ejecutar fácilmente e, incluso, tendrá potencia suficiente para procesar una conversión de *Yoshi's Story*. Si quieres imaginar, por tanto, posibles juegos para tu nueva consola de bolsillo, piensa en SNES, porque será muy similar en todos los sentidos (incluso utilizará el mismo chip de sonido que le permitirá reproducir muestras de voz reales).

El desarrollo de algunos juegos ya está en marcha pero, debido a un acuerdo de confidencialidad para preservar el tradicional misterio de todos los proyectos Nintendo, la lista es aún muy incierta. Con todo, en la redacción hemos hecho una pequeña porra en la que nos apostamos nuestro cartucho de *GoldenEye* con una lista que hemos creado. Los títulos que más han sonado han sido *Super Mario* y *Tetris*, dos clásicos tan clásicos que sería una pena que no formasen parte del equipo Advance.
Por otro lado, están juegos como *Street Fighter* y *Pilotwings*, que funcionaban tan bien en SNES como lo harían ahora en Advance. Y, por último, el grupo de novedades, entre las que se encontraría un *Super Metroid* que (esperemos) sería compatible con la anunciada versión para Dolphin.

Las fechas siguen sin estar claras, pero lo que ya nadie duda es que la Advance va a ser toda una pasada.

Maravillas de Juguete



Pokémon... alta tecnología.

En el reciente salón Toy Fair 2000 de Nueva York (el salón de la infancia del otro lado del charco), los artículos Pokémon se llevaron la palma. En éste se presentó una nueva gama de productos que provocará más de una avalancha en las jugueterías las próximas Navidades y entre los que se encuentra Dexter, el PokéDex parlanchín, y *Pokémon Battle Stadium*, un juego de mesa electrónico de la firma Hasbro. La palestra de *Battle Stadium* lee chips insertados en ciertas figuras Pokémon y emite los gruñidos propios de cada monstruo durante las peleas. Además, guarda la puntuación que has logrado contra cada tipo de criatura por medio de tecnología patentada por Think Chip. Tiene el éxito asegurado.

Publicidad Zéldica

Zelda: Majora's Mask se anuncia en la televisión japonesa.

El lanzamiento del nuevo juego de Zelda está muy próximo en Japón, motivo por el cual se emiten en montones de cadenas los anuncios que presentan el juego. Son toda una pasada: en ellos se ve cómo la luna está a punto de caer sobre un edificio japonés. Dentro, un chico juega con su N64 a Zelda: Majora's Mask sin darse cuenta de lo que pasa fuera. La luna cada vez está más próxima y, de repente, empiezan a pasar montones de cosas extrañas en la habitación del chico mientras aparecen intercaladas imágenes del juego.



Bueno, cuando lo vimos en la tele parecía más bonito. Palabra...



IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

Excitebike 64

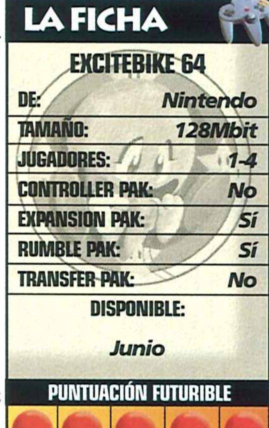
¡Fuera las cuatro ruedas! ¡Que sean dos!

Ya se vislumbra la luz al final del túnel. Lejos queda la preview del número 21 con la frase maldita: «Sin determinar». Excitebike 64 arriba a nuestras costas con la promesa de ofrecer diversión motera. La misma, o más, que la vivida con las motos acuáticas de Wave Race o las tablas de esquí de 1080°.

Este juego no se parece en nada a la simulación endiabladamente difícil de *Supercross 2000*, llena de frenazos y curvas. Al contrario, *Excitebike* apuesta por la más excitante carrera arcade y, con la ayuda de un control analógico fabuloso, tendrás al alcance de tu mano patinazos, derrapes y saltos espectaculares. Tanto el piloto como la moto responden como es debido, y el soberbio sistema físico da un toque muy real a la acción, pero sin restarle diversión.

Excitebike es *rápido*. Por lo que hemos visto del juego, las carreras son de vértigo, y transcurren tanto por pistas con rectas largas y anchas como por tramos con curvas peligrosas, saltos y chicanes de subida. Además de competiciones en estadios, parecidas a las de *Supercross*, se celebran carreras en circuitos exteriores preciosos, que atraviesan bosques y laderas.

Éstas son las razones para esperar impacientemente la llegada del juego. Aparte, cuenta con acrobacias al estilo *Wave Race*, por lo que el más reciente título de Nintendo parece dispuesto a brillar con luz propia.



LA FICHA

EXCITEBIKE 64	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Junio

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



△ ¡Uf! Las animaciones de Excitebike son muy realistas. ¡Ayayay!

◁ La cámara se adapta totalmente a tus gustos. Mira, si no, este precioso ángulo panorámico. ¡Un cielo imponente!

▽ ¡Éste se va a pegar un leñazo que no veas!

△ La opción de repetición sirve para no perder detalle.

◁ Cuatro jugadores. No hay ralentización pero sí un poco de niebla.

Alucinarás con las acrobacias ▷

P & R

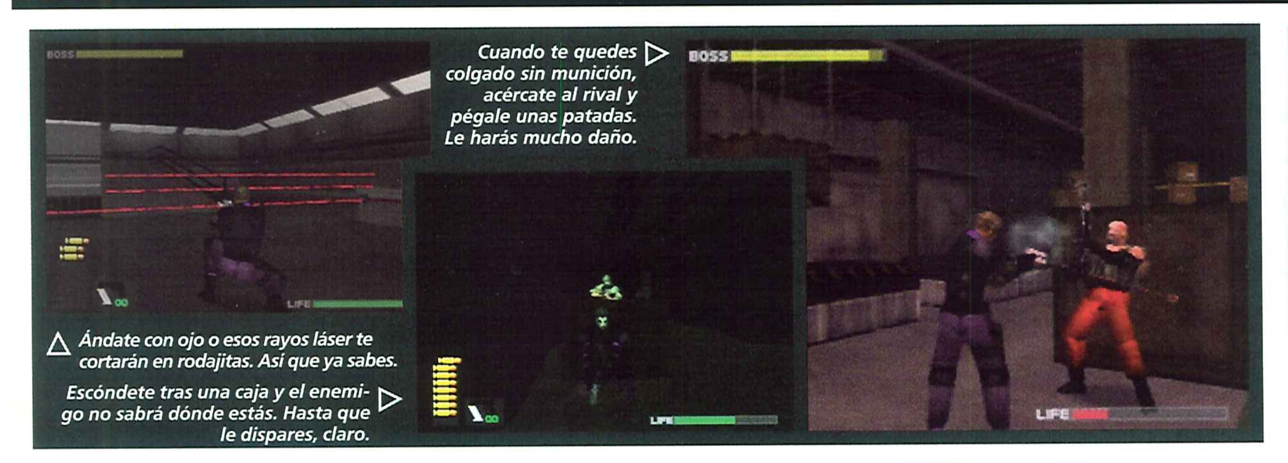
Por lo que parece, hay un juego retro escondido...
Sí. Igual que Donkey Kong 64 incluía Jetpac y el juego arcade original de Donkey Kong, Excitebike 64 incluirá la versión completa del Excitebike original, todo un clásico de la NES. Fantástico.

¿Algún multijugador?
Un completo modo para cuatro jugadores (no le habría ido mal a Wave Race o 1080°) que se ejecuta con toda nitidez. Puede que tengamos ante nosotros al mejor multijugador de carreras de N64.

Bueno, al menos, parece ser mejor que Jeremy McGrath...
¡Dónde vas a parar! Incluso incorpora un editor de circuitos que promete ser más exhaustivo y fácil de usar que el del mediocre juego de Acclaim.

Debemos recibirlo con los brazos abiertos, pues.
Exacto. El lanzamiento se producirá hacia mediados de junio, y te mantendremos al corriente de todas las novedades. No dejes de consultar esta sección.





Cuando te quedes colgado sin munición, acércate al rival y pégale unas patadas. Le harás mucho daño.

Ándate con ojo o esos rayos láser te cortarán en rodajitas. Así que ya sabes.

Escóndete tras una caja y el enemigo no sabrá dónde estás. Hasta que le dispares, claro.

Operación Winback

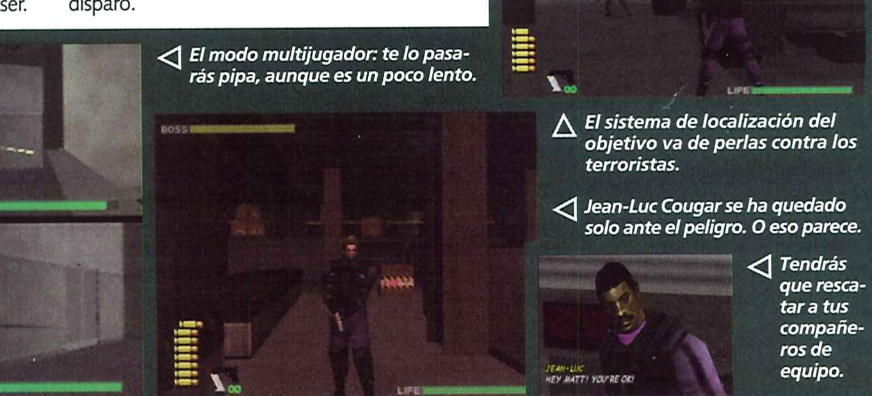
Winback llega a España, y lo hace por la puerta grande.

¡Espléndida noticia! *Winback* desembarcará definitivamente en nuestro país, gracias a Virgin (el distribuidor de *Resident Evil*). ¿No te alegras? Pues deberías, porque aparte de un ligero cambio en el título (ahora se llama *Operacion Winback*), se trata del mismo juego que te adelantábamos en el número 24.

Y viene cargado de acción y sigilo, ya que el protagonista, Jean-Luc Cougar, se puede agazapar detrás de muros, salir del escondite rodando por el suelo, y cargarse a un terrorista de un disparo con su pistola de rayos láser.

Puede que este juego no tenga el porte de *Metal Gear Solid*, pero las cerca de 26 –dificilísimas- misiones y el modo multijugador –de primera- garantizan la durabilidad. En realidad, ya hemos echado unas cuantas partiditas en el modo para cuatro jugadores, especialmente en el fabuloso modo por puntos (Point Match), en el cual la puntuación va en función del daño infligido a los rivales. En una lucha cara a cara, y cuando no dispones de armas, se puede patear al enemigo hasta darle muerte, lo que te reporta un buen puñado de puntos. Además, hay muertes por un solo disparo.

Gráficamente, *Winback* está un poco anticuado, con gráficos borrosos y una apariencia un tanto apagada. La cámara, asimismo, es más bien torpe. Pero el contenido es lo que cuenta y este juego anda sobrado. En el próximo número te ofreceremos la *review* al completo...



El modo multijugador: te lo pasarás pipa, aunque es un poco lento.

El sistema de localización del objetivo va de perlas contra los terroristas.

Jean-Luc Cougar se ha quedado solo ante el peligro. O eso parece.

Tendrás que rescatar a tus compañeros de equipo.

P & R

¿Winback en nuestro país? Esto sí que es una buena noticia...
¡Y tan buena! Porque, aunque Winback tenga un aspecto un poco desaliñado, está lleno de grandes ideas, suaves animaciones y acción típica del mundo del espionaje.

¿Como por ejemplo?
Bueno, hay más de 2.000 animaciones a disposición de Jean-Luc Cougar, lo que significa que Koei (el equipo de desarrollo) ha sido capaz de incluir sigilo a punta pala. Un poco como en GoldenEye, el objetivo es evitar a guardias o, si puedes, acercarte a ellos furtivamente. Entonces, te escondes detrás de objetos y corres agachado, antes de salir rodando de detrás de una caja, apuntar al enemigo y agujerearlo.



¿Y...?
Ah, el argumento va de unos terroristas que se han apoderado de un satélite militar y tienen al mundo aterrorizado. En realidad, podemos asegurarte que es muy emocionante. Hay una agradable –aunque escasa- variedad armamentística, que incluye un lanzacohetes devastador que hace añicos al enemigo y una ametralladora que no deja en pie a rival alguno. También hay granadas, una pistola con silenciador y otras cosas por el estilo. ¡Genial!

LA FICHA



OPERACIÓN WINBACK

DE:	Virgin
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No

¿DISPONIBLE?
Abril

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



P & R

Daikatana... El nombre me suena.
A los usuarios de PC les sonará, ¡y mucho! La versión para Windows, desarrollada por John Romero –el co-creador de Quake-, es uno de los títulos que más retrasos ha sufrido en la historia de los juegos. Su lanzamiento ha sido anunciado cada seis meses y cada nuevo aplazamiento ha sumido aún más en la tristeza a los desolados y fervientes usuarios.

Así que aún lo jugaremos antes los usuarios de N64.
Sí, aunque parezca mentira. Cuando llegó a nuestras manos, los compañeros de redacción de J & J para PC dejaron a un lado la copia para PC y se agolparon en nuestra sala de pruebas para echarle una miradita.



Eso indica lo bueno que es.
En efecto. Aunque la versión que veremos no estará a la altura del legendario título para PC. El juego para N64 ha sido desarrollado por un equipo completamente diferente, aun cuando se basa en el argumento y diseños de la edición de Romero.

Bueno, al menos existe.
"Efectiviwonder."



LA FICHA

DAIKATANA	
DE:	Kemco
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE	Finales de abril

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



El multijugador es un complemento ideal a las misiones en solitario.

Es más oscuro que Darth Maul.

¡Zombis a la vista! Cada tiempo cuenta con enemigos específicos. ¡Bien pensado!

El primer nivel contiene un montón de armas mortiferas colgadas en las paredes.

El jugador 4 descarga una buena dosis de adrenalina al dar una paliza al jugador 1.

Daikatana

El mítico shoot 'em up *para PC se pasa a la N64...*

Daikatana, el juego de Kemco, tendrá el mercado de las aventuras en primera persona para sí solo, por lo menos durante unas semanas, después del vacío dejado por *Perfect Dark* en el sector de los lanzamientos.

La acción transcurre en un futuro muy lejano, en el que una compañía japonesa muy poderosa ha encargado el proyecto de crear un arma, la Daikatana, con el fin de eliminar a un clan rival. Resumiendo, el protagonista del juego, Hiro Miyamoto (llamado así en honor al diseñador de juegos de Nintendo), ha de viajar por el tiempo con el objetivo de recuperar el arma y evitar así que los malos organicen carnicerías en el futuro.

Hemos jugado una versión casi final del juego, que incluye un modo para cuatro jugadores, y nos ha parecido una mezcla entre *Armorines* y los juegos más tradicionales, basados en pasillos, al estilo *Doom*. El escenario común en los primeros niveles es la fortaleza futurista del malvado de turno, de nombre Mishima, pero después se hace un recorrido por la antigua Grecia, la Noruega medieval y el San Francisco del siglo XXI. Cada tiempo abarca cuatro niveles y posee armas distintas, lo que suma un total de 16 áreas y alrededor de 25 instrumentos de destrucción. Dentro de lo que cabe es extenso, pero *¿es ingenioso?*



Aunque por dentro te estés muriendo de miedo, sube esa escalera con decisión.



Los escenarios de exteriores no están exentos de detalles.

Dispara al control para destruir el arma. ¿Un posible puzzle?

La lava, cómo no, es mortal. Evítala a toda costa.

Rodéate de fuego para evitar el ataque enemigo.

Zelda Majora's Mask

El Mejor Juego de la Historia... segunda parte.

En Japón, el constante goteo de nuevas imágenes de *Zelda* amenaza convertirse en chubasco. Con todo, los padres de la criatura mantienen la boca cerrada y no dan una sola pista acerca de la trama y la mecánica del juego, que en Occidente no se llamara *Mask of Mujula*, sino *Majora's Mask*.

Por lo que hemos visto hasta ahora - incluida la asombrosa demo en el Spaceworld de Tokyo- *Majora's Mask* parece una digna sucesora de *Ocarina of Time*, al menos en el tamaño. El pak de expansión no sólo mejora las imágenes, sino que hace posible que los diseñadores creen mazmorras más complicadas, con un número mucho mayor de enemigos por habitación.

Estas últimas imágenes no nos descubren nada que no supiéramos ya, pero son indicativas de la belleza de los gráficos. Nos corroe la impaciencia...

LA FICHA

ZELDA: MASK OF MUJULA	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Navidad

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

△ Link se ha convertido en un maestro del disfraz. Quizá pueda emplear su habilidad en el delito.



◁ Fíjate en la máscara Deku en el botón C-abajo. ¿Será útil en esta batalla?

△ Parece que Link se ha hecho amigo de una pandilla de espíritus de serie cómica japonesa. Es bonito.

P&R

¿Otra obra maestra de Shigsy?
De hecho, el gran jefe ha tenido muy poco que ver con esta secuela. La ha realizado un equipo distinto, porque Miyamoto está muy ocupado con un montón de proyectos ultrasecretos para la Dolphin.

Eso no augura nada bueno, ¿verdad?
¡En absoluto! Aunque Zelda haya sido desde siempre la criatura mimada de Shigeru, Nintendo no se compone de un solo hombre. La crema de los desarrolladores japoneses trabaja en la sede de Nintendo en Kyoto, y el equipo que trabaja en Majora's Mask emplea una versión mejorada del motor de juego de su predecesor. No tienes por qué preocuparte... Esto va a ser algo especial.

¿Has dicho mejorada?
Oh, sí. Gracias a la potencia del Expansion pak, el próximo juego de Zelda presentará a más enemigos, niveles más extensos e incluso retos más prolongados.



¿Qué clase de acrobacias están a mi alcance?
Todas las que no intentarías en la vida real: Flip, Grab, Ollie, Nollie y Grind, en entornos realistas, sin el riesgo de quedar como un imbécil delante de los colegas.



¿Y los combos?
Igual que en 1080 °, puedes crear combinaciones a tu gusto a base de enlazar distintos movimientos. Pega un buen salto y dale con energía al joystick; puedes ganar puntos extra.

¿Para qué sirve el Expansion pak?
A juzgar por los gráficos, mucho más detallados que en la versión anterior, nuestro viejo amigo el pak ha obrado su magia en el apartado de texturas.

PLANETA 64 PREVIEWS

Tony Hawk's Pro Skateboarding

Encarna al Señor del Monopatín.

El juego arcade de monopatín de Activision está al caer. Estarás contento de saber que sale muy bien parado de las comparaciones con la versión para PlayStation.

En efecto, parece que la edición para N64 despliega mejores efectos gráficos, gracias al Expansion pak. Por otra parte, el resto del juego se mantiene idéntico. Si aún no lo conoces, te pierdes algo especial, porque *Tony Hawk's Skateboarding* viene a ser como un *1080º* ambientado en la ciudad. En él, se da mayor relevancia a las acrobacias que a la carrera en sí, y todos los objetos pueden emplearse como plataforma de lanzamiento para una nueva acrobacia hecho a medida.

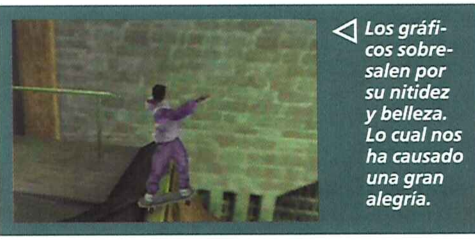
Por ahora, sólo nos preocupa el hecho de que parezca más difícil manejarlo con el D-pad que con el stick analógico. Es una reminiscencia de la versión original, que deberá haberse subsanado antes de que el juego llegue a las tiendas. En la reseña del próximo mes te diremos si todo ha ido bien.



LA FICHA

TONY HAWK'S	
DE:	Activision
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Abril

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



◁ Los gráficos sobresalen por su nitidez y belleza. Lo cual nos ha causado una gran alegría.

△ ¿Podrá competir con 1080°, un juego de temática similar?



VISIÓN DE FUTURO

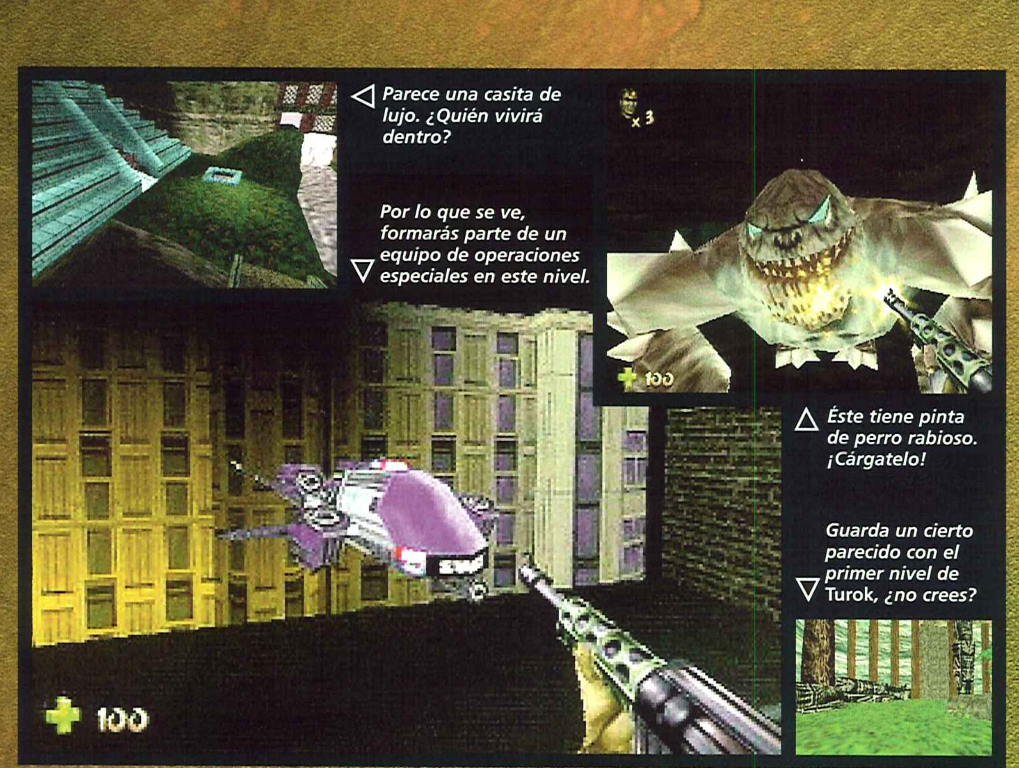
Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

este mes

¿TODAVÍA QUIERES MÁS?

Pues échale un vistazo a nuestra sección Planeta 64.





Parece una casita de lujo. ¿Quién vivirá dentro?

Por lo que se ve, formarás parte de un equipo de operaciones especiales en este nivel.

Éste tiene pinta de perro rabioso. ¡Cárgatelo!

Guarda un cierto parecido con el primer nivel de Turok, ¿no crees?

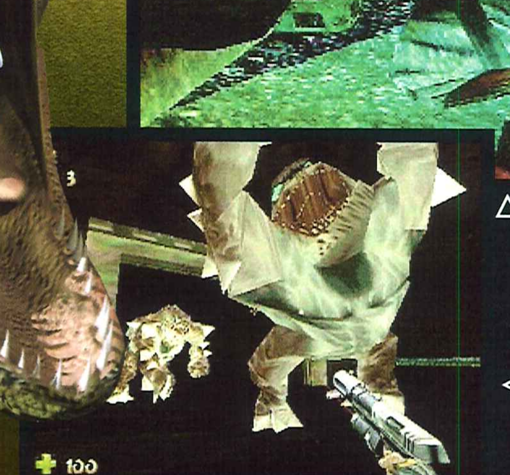
TUR

LA FICHA



TUROK 3	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	¿Octubre?

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Los nuevos entornos son una delicia: detallados, coloridos y simplemente fantásticos.

¿Serán estos ejemplares los primos ancestrales de King Kong?



△ Una bestia aterradora. Lo mismo podríamos decir de la niebla al fondo.

▽ ¡Qué alegría da volver a ver el Arco Tek! Aunque a esos monstruos no parece impresionarles mucho. ¿Les hará la misma gracia un lanzacohetes?

△ Estos reptiles no pararán de atacarte. Suerte que cuentas con este nuevo rifle.

◁ ¿De qué bando estás? Seguro que te unes a los chicos de la Policía.

OK 3
SHADOW OF OBLIVION

triceratops

Puede haber división de opiniones acerca de lo bueno que *era*, pero todos estaremos de acuerdo en que *Turok 2* supuso un gran paso evolutivo para la N64. Con niveles mastodónticos, una IA apabullante y un modo en alta resolución atractivo –aunque "agitado"-, la secuela de Iguana ofrecía un espectáculo impresionante. Un hecho que se repetirá en la tercera parte de *Turok*, esta recién rebautizada versión de Acclaim-Austin.

Así como las críticas al controvertido modo multijugador de *Turok 2* repercutieron favorablemente en *Rage Wars* (a tu disposición desde diciembre), a *Turok 3* se le han agregado una serie de mejoras drásticas respecto a la partida para un solo jugador de su precursor. Y aunque aún es pronto (se estima que el juego está, actualmente, está en un 50%), *T3* ya destaca por sus posibilidades.

Una de las críticas más duras que *Turok 2* recibió fue la escasez de puntos donde guardar, lo que ha sido rectificado de inmediato en *T3*, pues ahora podrás guardar donde y cuando quieras. Dispondrás, incluso, de una función de autoguardado, la cual salvará automáticamente tus progresos al llegar a unos puntos determinados del juego. Los niveles —menos extensos y cifrados provisionalmente en 20— te pasearán por cinco ambientes diferentes, desde ciudades futuristas a localizaciones exteriores más relajantes y que evocan al primer *Turok* (en opinión de algunos, el mejor de la saga).

Quizá las noticias más gratas sean la nitidez que *T3* muestra en alta resolución, incluso durante el combate, y la velocidad de *frames*, que –al menos de momento- parece más constante y libre de la ralentización crónica de la segunda entrega *Turok*.

DURABILIDAD **Los niveles te pasearán por cinco entornos diferentes, desde ciudades futuristas a localizaciones exteriores más relajantes.**

Por otra parte, habrá 24 armas nuevas que, fieles a la tradición *Turok*, provocarán muertes siempre violentas y vistosas. Desconocemos por el momento qué armas de juegos anteriores aparecerán, pero entre las novedades se incluyen el Eviscerator (que, a juzgar por el nombre, dejará a las víctimas sin entrañas), un rifle con mira y el Cañón Inferno, que bien pudiera ser un primo hermano del cañón incendiario de *T2*. Las armas se podrán reformar, lo que significa que, a medida que vayas progresando en el juego y alcanzando unos puntos concretos, podrás hacer que el disparo de tu arma sea más destructivo.

Añade a todo eso unos 40 tipos de enemigos diferentes, la posibilidad de jugar como dos personajes distintos, un montón de diálogos digitalizados, un modo multijugador con más de 48 escenarios y el mejorado sistema de apuntar de *Rage Wars*, y *Turok 3* se convierte en una apoteosis final perfecta para una de las series de juegos de N64 más populares. Ah, ¿y qué te juegas que, ahora que *Perfect Dark* ha renunciado a la opción para la Cámara GB, Acclaim-Austin no tarda en adueñarse de la idea?

Averígualo el mes que viene...

CONTINUARÁ... Verás más imágenes inéditas de *T3* en los próximos números.

Aunque se echa en falta más personal, la eficacia de los mecánicos de boxes está más que contrastada.

Pronto advertirás las diferencias entre los modos arcade y simulador. Decídete entonces por tu favorito.

Las repeticiones son de un marcado estilo televisivo: te ofrecen los últimos 30 segundos de cada prueba.

Los detalles también se observan en el publico, que no para de aclamarte.

El modo para dos jugadores es interesantísimo y no pierde velocidad ni detalles.

F1 RACING CH

descubre la velocidad punta



LA FICHA	
F1 RACING CHAMPIONSHIP	
DE:	Ubi Soft
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-2
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE	Junio
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	



Badoer o Gené, puedes escoger entre todos los pilotos actuales de la F1.

La pantalla puede partirse vertical u horizontalmente en el modo multijugador.

△ ¿Te vas a dejar adelantar? Volantazo a la izquierda y pelillos a la mar.

Tu posición, la vuelta, el tiempo, información de boxes, la gasolina, situación del resto de participantes... No falta ni un detalle. ¡Esto es F1! ▽

△ La salida es espectacular. ¡Semáforo verde! Motores, ¡a rugir!

Los efectos de aceleración son muy realistas y espectaculares. ▽

△ El modo de entrenamiento es muy eficaz: te enseña a frenar correctamente y a no salirte de la pista cuando llegas a la frenada a 300 Km/h.

HAMPIONSHIP

Qué júbilo nos invade cada vez que probamos este novedoso proyecto de Ubi Soft! Ni los simuladores de carreras ni las carreras arcade acostumbran a estar a la altura de las capacidades de la N64, pero Ubi Soft y su nuevo juego de Fórmula 1 van a saldar esta cuenta pendiente de una vez por todas.

A diferencia de tantos otros juegos que, para dotarse en un valor añadido, cuentan con un algún extra -por ejemplo un minijuego-, que influya en la durabilidad, el atractivo y, en consecuencia, la aceptación del público en general, el nuevo título de Ubi Soft incorpora dos juegos completos en un solo cartucho: un arcade y un simulador.

Cada modo está totalmente diferenciado del otro. Bueno, totalmente no, pues ambos brindan todos los coches, pilotos, equipos y circuitos del auténtico mundial de F1 reproducidos gráficamente con total brillantez y detalle; un ejercicio de virtuosismo. Aparte de eso, cada modo nos depara sensaciones distintas acordes con lo que se espera de ellos. Si quieres carreras a tope de diversión y velocidad, con pasadas increíbles y choques frontales sin consecuencias, lo tuyo es el modo arcade. Si prefieres, en cambio, saber qué se siente al quedarse sin combustible a media vuelta del final o al salirse de la pista con trompo incluido por haber pisado una brizna de hierba, apúntate al modo simulación, el cual ofrece una curva de aprendizaje perfectamente estudiada y un excelente modo de conducción que te ahorrarán la penosa circunstancia de salirte en cada curva continuamente. Ahora bien, de ahí a ganarle una carrera a Schumacker o a Hakinen tendrás que sudar la gota gorda.

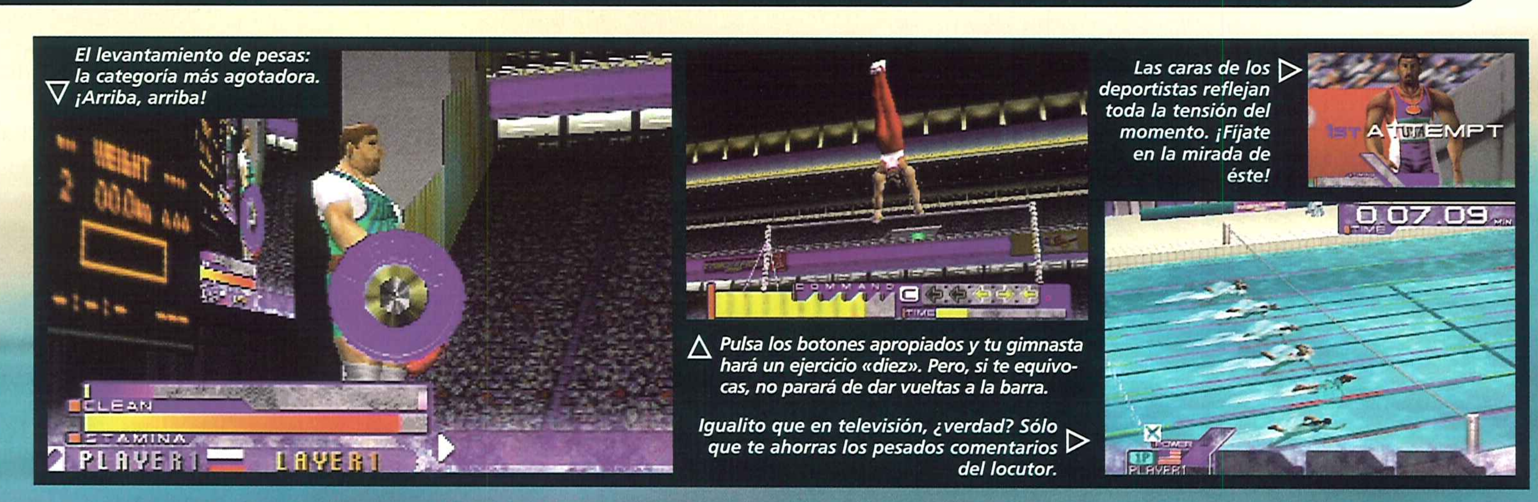
DURABILIDAD ***Podrás realizar multitud de ajustes sobre las condiciones meteorológicas, número de vueltas, frenadas asistidas, ajustes técnicos...***

Pero la cosa no acaba ahí: ambos modos son completísimos y detallados hasta lo exagerado. En los dos podrás realizar multitud de ajustes sobre las condiciones meteorológicas, número de vueltas, frenadas asistidas, ajustes técnicos, neumáticos, alerones, combustible, cámaras, vistas en primera persona... Un trabajo hecho a conciencia que nos depara sorpresas como la opción Pick up and Play, algo así como un modo aventura. ¿En qué consiste? Tu función en este modo es cumplir los objetivos que se te van marcando en cada carrera. Por ejemplo, tú eres De la Rosa, estás en la vuelta 23, vas en la duodécima posición y debes superar a Ralph Schumacher, que es sexto, en un máximo de seis vueltas. De esta manera, el desafío está servido, y se convierte en una manera interesante y muy atractiva de enfocar las carreras y alargar, aún más, la durabilidad del juego.

F1 Racing Championship está llamado a ser el rey de la velocidad. Esperemos que en la versión definitiva no se deje nada en el tintero y, si es posible, incorpore aún más cosas, aunque eso es algo difícil, pues el juego ya es completísimo.

CONTINUARÁ... En menos de lo que tarda Schumacker en dar una vuelta al circuito tendrás la *review* de las *reviews* de *F1 Racing*.

¡CAPTURAS FRESCAS DEL MACHACA DEDOS DEPORTIVO DE KONAMI!



El levantamiento de pesas: la categoría más agotadora. ¡Arriba, arriba!

Pulsa los botones apropiados y tu gimnasta hará un ejercicio «diez». Pero, si te equivocas, no parará de dar vueltas a la barra.

Las caras de los deportistas reflejan toda la tensión del momento. ¡Fíjate en la mirada de éste!

Igualito que en televisión, ¿verdad? Sólo que te ahorras los pesados comentarios del locutor.

INTERNATIONAL TRACK &





No te apresures a pulsar el botón o, por tu culpa, la salida será nula.

Este atleta saluda a su abuela, que está en las gradas.

Los atletas enardecen al público. ¡Les gusta ser el centro de atención!

¡Qué cómico! Si hasta se ve cómo le rebotan las nalgas...



LA FICHA

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000	
DE:	Konami
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Primavera

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Konami no presentaba ningún juego de deportes desde *Nagano Winter Olympics*, título que puntuó un discretísimo 66% en el análisis del número 2. Esta vez, sin embargo, Konami está dispuesto a ganar además de participar. Posibilidades tiene, porque *International Track & Field 2000* es una delicia de juego.

Basado en el título para PlayStation de idéntico nombre (éste ya es una actualización de un arcade clásico de Konami de 1985), el juego contiene 13 deportes incluidos en los Juegos Olímpicos de verano. Así que las soporíferas competiciones de *Nagano*, tales como el patinaje artístico y el curling, han quedado eliminadas en favor de modalidades más frenéticas y tensas como el lanzamiento de jabalina, los 100 metros braza, los 110 metros vallas, y –nuestra favorita de todas las que vimos- el tiro al plato, en la que los platos cruzan disparados la pantalla para desparramarse en añicos tras un disparo de escopeta.

Las pruebas atléticas de *Track & Field* son agotadoras y en nuestro caso, que somos gimnastas pasivos consumados, unas cuantas carreras de 100 metros lisos nos dejaron para el arrastre. ¿La razón? Para ir aumentando la velocidad de tu atleta, has de martillear como un poseso los botones C, por lo que acabas la carrera con las mejillas encendidas, la respiración entrecortada, y los dedos doloridos y con ampollas. Con todo, el esfuerzo físico ha de ir acompañado de cierta táctica: el ángulo de la jabalina o el ritmo del triple salto requiere una precisa pulsación del botón Z. Lo cual no es fácil.

Los atletas del ordenador ponen el listón muy alto (parecen haberse entrenado en el Centro de Alto Rendimiento), pues incluso en el nivel de dificultad más



△ El lanzamiento de jabalina es fácil, pero primero tendrás que aprender a no pisar la línea.

¡Oh, no, tu atleta es el último! Otro momento de humillación videoconsolera. ▷



FIELD 2000

las nuevas promesas olímpicas

elemental te relegarán una y otra vez al undécimo puesto de la clasificación o incluso abajo. Si eso te revienta, saca del armario los tres mandos de control restantes y pásatelo en grande con tus amigos, saltando, corriendo y practicando saltos mortales durante días. La versión que hemos jugado tenía un modo multijugador muy competitivo y cada prueba venía animada por el alocado sonido de gritos, insultos y crujidos de huesos.

Por suerte para tus dedos, no todas las competiciones se basan en machacar botones. Cierto es que las pruebas atléticas son las típicas en que has de aporrear el pad analógico; pero, en cambio, en las pruebas de gimnasia, como el salto al potro, has de seguir las listas de pulsaciones indicadas en la pantalla, y el tiro al plato es un maratón explosivo basado en el sistema de apuntar y disparar. Pese a la variedad en los estilos de control, Konami ha querido asegurarse de que no haya confusión alguna (unos tutoriales expresados en bonitos hologramas explican todos los pormenores de la prueba antes de que los deportistas se lancen a la pista).

GRÁFICOS ***Konami ha engendrado atletas que miran, corren y se dirigen hacia la multitud igual que lo harían los corredores reales, y ha recreado unos estadios monumentales...***

Los gráficos de *Track & Field* son una maravilla. Siguiendo el mismo estilo gráfico que las series *ISS*, Konami ha engendrado atletas que miran, corren y se dirigen hacia la multitud igual que lo harían los corredores reales, y ha recreado unos estadios monumentales, repletos de espectadores, operadores de cámara y autoridades. Incluso los ángulos de cámara recuerdan a las retransmisiones de los juegos olímpicos reales, especialmente la escena de vídeo a cámara lenta que muestra si tu zapatilla pisó plastelina durante la carrera del salto de longitud.

A tenor de todo lo visto, estamos dispuestos a perdonar a Konami la parodia de *Nagano*. No te pierdas la *review* que publicaremos en el próximo número de la revista.

CONTINUARÁ... El mes que viene te brindaremos una trepidante *review* de este juego.



△ Hola. Me presento. Soy un muerto andante.

Una versión bot de Joanna en el modo cooperativo para un solo jugador. ▷



El sistema orgánico de puntería se emplea en las armas alienígenas. ▷

Perfect Dark

Un jugoso resumen de algunas de las delicias que te aguardan...

Ya no falta tanto. Aprovechando que *Perfect Dark* aún tiene que pasar por los últimos retoques en las oficinas de Rare (retoques que, una vez más, han ocasionado el *ligero* retraso en la fecha de aparición, que pasó de ser de mayo a junio), echaremos una ojeada a los rasgos del juego que lo van a situar entre los favoritos de los seguidores de la N64.

Por supuesto que, además, os ofrecemos otra selección de impactantes pantallas. *Perfect Dark* parece predestinado a convertirse, por lo menos, en el juego de 64 bits más realista que haya existido jamás, gracias a la versión actualizada del motor de juego de *GoldenEye*, no superado hasta ahora, que late en el corazón de sus sistemas. Su animación dinámica, el mayor detalle de sus modelos de personaje, los entornos más amplios y la impresionante mejora de los efectos de audio se combinan en un espectacular asalto a los sentidos. Según el diseñador Duncan Botwood, el motor actualizado tiene potencia suficiente para mover *GoldenEye* a más de 30 *frames* por segundo. El juego original se mantenía en una media de 20 f.p.s., una velocidad algo menor que la que *Perfect Dark* puede sostener con su nivel de detalle.

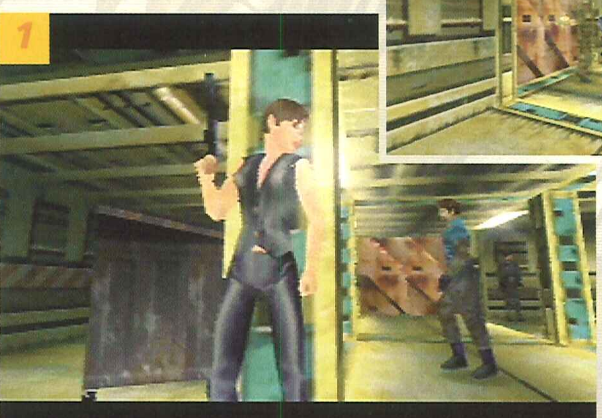
GRÁFICOS  ***Los enemigos no desaparecen en cuanto los acribillas con tus balas, sino que se desploman, sangrando poco a poco..***

Un elemento del que no vamos a poder disfrutar es el mapeado de rostro con Game Boy Camera, que, según parece, ha disgustado a la minoría de los fundamentalistas de la moral en Estados Unidos (véase *¡Censurado!*). Pero, gracias a una opción de mezcla y acoplamiento de cabezas y cuerpos para los *deathmatch* y personajes extras, quizá no lo echaremos

TODO CON SIGILO

La mortífera arma RCP-120 también funciona como dispositivo de enmascaramiento. Antes de que Joanna la consiga, los soldados enemigos disponen ya de ella. Ilustramos este hecho con una espeluznante secuencia.

***1** La escena introductoria narra la infiltración de tu personaje en el complejo secreto de Mr. Blonde. Parece que tres, o quizá cuatro, guardias patrullan en la primera habitación. Fácil, ¿verdad?*





***2** Pero, tan pronto como luchas con el primero, ocurre lo inesperado. El aire empieza a brillar a su alrededor, atrae la luz hacia sí, y su cuerpo empieza a desaparecer.*



***3** Al mirar en derredor, ves que todos los guardias hacen lo propio. Se trata de su dispositivo de enmascaramiento. La habitación parece desierta, aunque se produce una distorsión espectral del espacio cuando tus enemigos invisibles se desplazan.*

***4** No pueden dispararte mientras se mantengan invisibles. Tienes que estar preparado para atacarlos cuando aparezcan para acribillarte. Es el momento oportuno para emplear el CMP-150.*

***5** Aun así, la tarea es difícil, y el CMP-150 contiene muy poca munición. Mantén la sangre fría, o date por muerto.*

***6** Y... bueno... esta habitación tan difícil se encuentra al inicio del nivel, así que no tardarás mucho en llegar de nuevo hasta aquí.*

de menos. Fíjate en la rapidez con que los muchachos de Acclaim, nada remilgados, se apropiaron de esta idea para *Turok 3*.

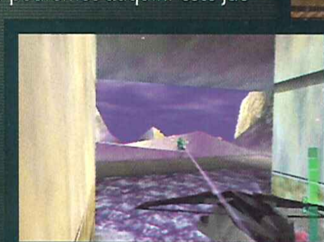
Por otra parte, se mantienen las elevadas cotas de violencia. Los enemigos no desaparecen cuando los acribillas con una de tus 44 armas. Caen al suelo, sangran un poco y permanecen en pantalla durante el tiempo suficiente para crear una bonita montaña de cadáveres. Sólo empiezan a desaparecer al cabo de un par de minutos de matanza.

Por lo que respecta a las misiones en solitario, que constituyen la parte principal del juego, se conserva la estructura básica de *GoldenEye*, pero la diferencia entre niveles de dificultad es mucho mayor. Si intentas llevar a término una de las misiones fáciles de *Perfect Dark*, te encontrarás con puertas cerradas y caminos bloqueados que sólo se abren en grados de dificultad superior. Cuanto más difícil sea el juego, más tendrás que explorar. Se ha intentado que los jugadores que se curtieron con *GoldenEye* puedan superar *Perfect Dark* con relativa facilidad y, al mismo tiempo, plantearles retos serios.

¿De verdad podremos adquirir este juego en junio? Eso es lo que esperamos. Y así será si los problemas de última hora no imponen nuevas modificaciones en su fecha de lanzamiento.



△ Como en GoldenEye, las escenas introductorias muestran los alrededores de la misión.



◁ La ballesta sujeta a la muñeca es genial para operaciones de sigilo.



GENEROSIDAD PARA CON LOS SIN PAK

Los extensos niveles de *Perfect Dark* para un solo jugador no funcionarán sin un Expansion Pak. Los 4MB básicos de RAM de la N64 no bastan para hacer funcionar estos modelos en 3D tan complejos, por lo que los 8MB son imprescindibles. Pero todos los que carezcan de Pak pueden disfrutar de una versión reducida del excelente modo multijugador para una máquina estándar no expandida. Sólo sirve para dos jugadores, pero se incluyen todos los escenarios de combate y tipos de juego, así como los bots. Como también contiene los 30 retos en solitario, podrás distraerte mientras ahorras para comprarte el Exansion Pak.

FUTURO PERFECTO

En la redacción nos hemos hecho muchas veces la siguiente pregunta: ¿qué nos gustaría incorporar a *Perfect Dark*? Sorprendentemente, la mayoría de las cosas que pudimos disfrutar cuando probamos el juego eran tal y como las habíamos deseado. Aquí tienes un listado:

- Iluminación a tiempo real
- Sangre
- Voz
- Personajes suplicando misericordia
- Rutas diversas
- Bots para *deathmarch*
- Realismo en las heridas
- Artillería pesada
- IA mejorada

Seguimos sin tener saltos, aunque sí puedes arrojarte desde lugares elevados... y matarte. Que sí, que esto está muy bien.

EL HOMBRE CONTRA LA MÁQUINA

"El Rey de la Colina" es uno de nuestros modos favoritos en los multijugador para PC y una rareza en la N64. Se trata de una partida cronometrada, cuyo objetivo consiste en mantener el control sobre un área determinada (la colina) hasta que se acabe el tiempo prefijado.

Tiene especial interés cuando se juega en equipo, sobre todo cuando se añade a la ecuación un puñado de personajes controlados por el ordenador. Puedes jugar con un equipo de cuatro humanos contra uno de cuatro bots con personalidades y niveles de dificultad distintos. Un gran reto "nosotros contra ellos".





△ *La razón por la que todo el mundo parece haberse apoderado de la colina radica en que en este juego se enfrentan cuatro humanos contra cuatro bots.*

◁ *Los miembros de los diversos equipos tienen códigos de color, de tal manera que no perderás el tiempo corriendo detrás de los que no corresponden.*

ÚNETE A LAS MÁQUINAS

Si no puedes derrotarlos, únete a ellos. Les costará mucho más matarte si cuentas con el respaldo de un par de bots experimentados.

Enemigo

Por la manera como te apunta con la pistola, diríase que este bot no trabaja contigo. Los bots amigos visten los mismos colores que tu equipo. Mejor que pidas refuerzos.



△ *Uno de tus bots se oculta tras la otra puerta. Tal vez pueda ayudarte.*

Amigo

Sal al encuentro del bot Pacifista. Como estas matanzas y tiroteos le disgustan profundamente, se dedica a deambular por el nivel y llevarse las armas y la munición. Síguelo. Así encontrarás armamento oculto.



△ *En vez de deslizarse sobre las rodillas, los jugadores se agachan de verdad.*

Asesino

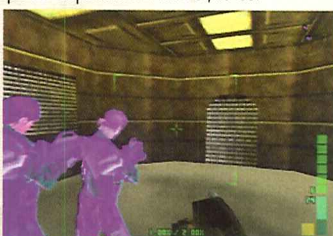
Un bot que busca venganza. Sin razón aparente (salvo, tal vez, que está como una cabra), este chiflado robótico ignora a todos los demás y viene a matarte a ti.



△ *Si consigues dos armas del mismo tipo, puedes llevar una en cada mano, incluso en la modalidad multijugador.*

Refuerzos

Sitúa a tus compañeros de equipo para Defender y busca una posición segura. El primer bot enemigo que entre por la puerta tiene los segundos contados. ¿Te parece una forma de lucha poco deportiva? Pues sí, lo es.



△ *Procura no disparar por la espalda a tus compañeros. Pueden tener reacciones violentas.*

¡CENSURADO!

Como ya te avanzamos en el extra-reportaje de Perfect Dark del número anterior, la opción de incluir tu careto en el juego ha sido suprimida. Tras su anuncio a bombo y platillo como una oportunidad de personalizar al máximo las partidas entre amiguetes, Nintendo nos dejó helados al desestimarla. La explicación oficial fue que el juego se colgaba durante los deathmatches con caras escaneadas. Según Nintendo, no había tiempo para solucionar el problema técnico. Sin embargo, nosotros no detectamos problema alguno en las exhibiciones que se hicieron en enero. ¿El motivo real? Los americanos. Los psicólogos estadounidenses creyeron que la posibilidad de "matar" versiones realistas de tus propios amigos provocaría una nueva escalada de violencia en los EE. UU. Nintendo, deseosa de evitar conflictos con los padres en el mercado más extenso y lucrativo al que tiene acceso, enterró el hacha antes de que empezara la batalla. ¡Gracias, América!



A más de uno se le debió de helar la sonrisa cuando tuvo noticia de la censura que Nintendo ha impuesto al juego. ¡Qué pena! ▷

¡SÍGUEME!

El modo cooperativo de Perfect Dark es el más apropiado para infligir castigo a los malvados en las misiones particularmente difíciles. Invita a un amigo, compartid la munición y empezad a volar cabezas (si *GoldenEye* hubiera dispuesto de esa opción en el nivel Cradle...). Por supuesto que os divertiréis más si conocéis el juego, porque, al duplicarse el número de participantes, también se duplica la posibilidad de que matéis por accidente a un civil u os metáis por el camino equivocado. Mejor será que el jugador menos experimentado siga al otro y se limite a cubrirle las espaldas a Joanna.





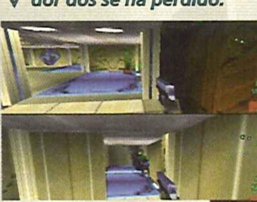
Mientras el jugador uno sufre el ataque de dos guardias, el jugador dos parece haberse perdido en la azotea del edificio de DataDyne.

El jugador uno aguarda en el ascensor y cierra el piso superior.

Al llegar a esta área, ten cuidado con los civiles. DataDyne emplea aquí a un buen número de inocentes oficinistas.



Todos los pasillos de esta zona se parecen. El jugador dos se ha perdido.



Puedes ignorar la consola de este ordenador hasta que llegues a un nivel de dificultad más alto.



El detalle de los gráficos es impresionante.



Aparte de equivocarse de piso, al jugador dos le ha dado un arrebato de locura asesina.



NO, SEÑORITA DARK, LO QUE YO LE PIDO ES QUE...

Es por esto por lo que la sede de Rare tiene un gran gimnasio con colchonetas y barras en la pared: aquí tienes un nuevo surtido de capturas de muertes animadas...

Las joyas de la corona

Duele de sólo pensarlo. Merced a la estratégica posición de las manos del guardia y a las contorsiones de su cuerpo, no nos hace falta ver su expresión de sufrimiento. Casi sentimos sus espasmos de agonía.



La Lambada

Parece que alguien ha pillado por sorpresa a este muchacho. Al comprender que su muerte es inminente, arroja el arma y empieza a consumar una suerte de "danza prohibida". Por desgracia, no logra impresionar a Joanna, quien le da muerte con sus balas.



Teatro

Un óbito de los más siniestros. Muchas de las muertes animadas de *GoldenEye* reaparecen en este juego, junto con extras como éste, grabado a partir de las expresiones de dolor de los chicos de Rare cuando se les atragantan las palomitas. Los regueros de sangre le dan un tono realista y perturbador.

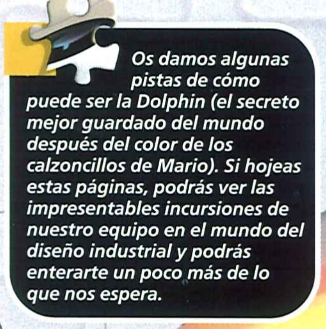


¡Estoy aquí!

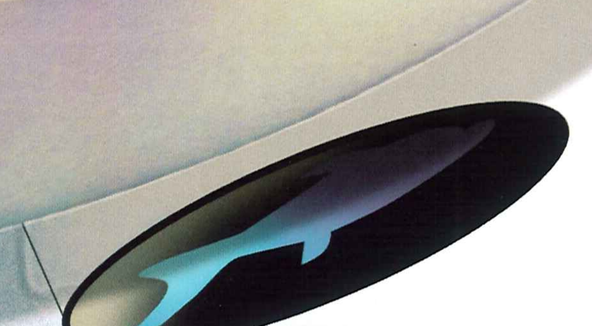
Acuérdate de *GoldenEye*, donde la muerte más piadosa que puedes darle al enemigo es un disparo en la cabeza. Estas escenas siempre logran arrancarte una sonrisa a ti y un gesto de confusión a la desafortunada víctima. A todo esto se añade una agradable mancha roja en la pared.







Os damos algunas pistas de cómo puede ser la Dolphin (el secreto mejor guardado del mundo después del color de los calzoncillos de Mario). Si hojeas estas páginas, podrás ver las impresentables incursiones de nuestro equipo en el mundo del diseño industrial y podrás enterarte un poco más de lo que nos espera.



EL ROMPECABEZAS DE DOLPHIN

Chsst... los desarrolladores de Nintendo nos han suministrado información ultrasecreta y de última hora.

Al subir al podio en el E3 de mayo de 1999 y hacer públicas las primeras noticias acerca de Dolphin, Howard Lincoln, presidente de Nintendo América formuló una promesa ante un público extasiado: "Nintendo -dijo- piensa mantener ocultos los detalles de la fabulosa sucesora de la N64 hasta mucho, mucho, más adelante".

Hasta ahora, los próceres de la compañía se han mantenido fieles a su palabra. Pero, con creciente frecuencia, diversas personas que trabajan en Nintendo, desarrolladores entusiastas y el mismísimo Gran Dios Shigeru han estado revelando datos acerca de Dolphin. Al reunir todos los retazos de información, nos formamos una imagen más clara de la "siguiente generación de consolas de Nintendo". Échale una ojeada...



VELOCIDAD

HECHO: **Dolphin relegará la PlayStation 2 y la Dreamcast al cubo de basura.**

PRUEBA: **"Va a ser el sistema de videojuegos doméstico más rápido y potente. Punto". Howard Lincoln, Presidente de Nintendo América, mayo de 1999.**

Y NO SÓLO ESO: Los alambres de cobre del procesador Gekko de Dolphin, fabricados por una potencia informática como es IBM, baten todos los récords mundiales. Dicho procesador, del tamaño de un guisante, alcanza los 400 Mhz, con lo que puede -en teoría- ejecutar cuatro copias distintas de *Ocarina of Time* en la misma pantalla sin flaquear en ningún momento. Por muchos datos que se puedan almacenar en el DVD, los plazos de espera para la carga del disco pasarán al baúl de los recuerdos.





GRÁFICOS

HECHO: **Los gráficos de Dolphin te van a dejar patidifuso.**

TESTIMONIO: **"Por lo que respecta a los gráficos, las prestaciones de Dolphin superarán en un 33 % a las de la PlayStation 2." Axel Herr, Director Gerente de Nintendo Europa, febrero de 2000.**



Y NO SÓLO ESO: El chip gráfico de Dolphin, diseñado por Art-X -un equipo compuesto en gran medida por personas que trabajaron en el desarrollo de la N64- trabaja con la fulgurante velocidad de los 200 Mhz. ¿Qué significa eso? Que puede introducir 30 millones de formas en la pantalla *por segundo* y así plasmar los personajes y escenarios con increíble detalle. Además, Nintendo ha contratado la licencia del Sistema de Compresión S3TC, con el que los desarrolladores pueden hacer caber miles de millones de bellas texturas en un simple DVD.

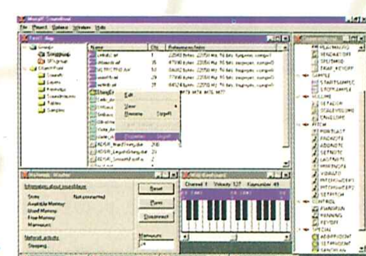


SONIDO

HECHO: **Los juegos de Dolphin tendrán música de acompañamiento con la misma calidad de un CD.**

TESTIMONIO: **"El sonido de Dolphin dejará fuera de juego a la PlayStation 2 y la Dreamcast." Julian Eggebrecht, Presidente de Factor 5, febrero del 2000.**

Y NO SÓLO ESO: El chip de sonido de la Dolphin triplica la potencia del de la N64. La posibilidad de extraer directamente el sonido de un DVD duplica la capacidad de audio de la Dolphin. Factor 5 ha prestado sus Herramientas de Desarrollo de Audio MusyX a los desarrolladores de la Dolphin. Se trata del mismo sistema que se empleó para crear el sonido de la N64 y, por ello, los desarrolladores novatos de la Dolphin lo tendrán fácil para ponerse manos a la obra. Además, contarán con el sistema Sound Surround de Dolby. La espectacular banda sonora de, por ejemplo, *Jet Force Gemini* se convertirá en la norma.



Aunque resulte algo confuso, éste es el sistema que subyace a delicias sonoras como la música de Rogue Squadron.



INTERNET

HECHO: **La Dolphin tendrá la capacidad de acceder a Internet y conectarse a la Game Boy Advance.**

TESTIMONIO: **"Tanto la Dolphin como la Game Boy Advance ofrecerán un módem incorporado." Peter Main, Ejecutivo de la Compañía, noviembre de 1999.**





Y NO SÓLO ESO: Nintendo se esfuerza por ocultar sus planes para Internet, pero puedes esperar algo grande para cuando Nintendo suba al carro de los videojuegos on line. Podrás jugar a *Mario Kart* y *Perfect Dark* con amigos que se hallarán a miles de kilómetros de distancia. Entretanto, Nintendo y Konami unen fuerzas para crear "Mobile 21", una compañía que experimenta formas de enlazar e intercambiar datos entre la Dolphin y la Game Boy Advance. ¿Es posible que el mapeado de rostro que tenía que formar parte de *Perfect Dark*, y que luego fue abandonado, vea por fin la luz del día?





PELÍCULAS

HECHO: **Cualquier día, la Dolphin podrá reproducir películas en DVD.**

TESTIMONIO: **"La reproducción de películas en DVD se experimentará en Japón. Esperaremos a ver cómo evoluciona nuestro mercado." Jim Merrick, técnico de Nintendo, diciembre de 1999.**

Y NO SÓLO ESO: El interés primario de Nintendo es construir una máquina para videojuegos. Así, la Dolphin que aparecerá primero en España sólo podrá ejecutar juegos Dolphin en el formato DVD especialmente diseñado por Matsushita, la compañía encargada de desarrollar estos discos (con mucha más capacidad que un cartucho, pero por un precio menor). Sin embargo, los jugadores japoneses sí podrán adquirir una Dolphin capacitada para la reproducción de películas en DVD. Si tiene éxito, no tardará en llegar a nuestro país.



JUEGOS

HECHO: **Los juegos más fantásticos del mundo aparecerán en Dolphin.**

TESTIMONIO: **"Dolphin ofrece posibilidades creativas aún más amplias que la N64." Shigeru Miyamoto, Director General, enero del 2000.**

Y NO SÓLO ESO: El mismísimo Chris Stamper, de Rare, confía en que podrá crear "juegos aún más sorprendentes" gracias a Dolphin, y Yamauchi, el hombre de pétreo rostro que ejerce como presidente de Nintendo, tiene mucho interés en que la Dolphin "se distinga claramente por la calidad de su software". Ahora que el fabuloso controlador diseñado por Shigeru (con botones analógicos y rumble pak incorporado) está terminado por fin, los desarrolladores de todo el mundo podrán dedicarse ya a los kits de desarrollo de la Dolphin y cerrar el círculo mundial de codificadores de Dolphin.





Los hermanos Stamper, de Rare, ya piensan en futuros proyectos Dolphin.



PRECIO

HECHO: **Dolphin llegará a las tiendas con un precio irresistible.**

TESTIMONIO: **"Dolphin tiene que distribuirse con un precio que no alcance las 55.000 pesetas, a fin de que tenga éxito en el mercado de masas." George Harrison, Vicepresidente de Márqueting de Nintendo, febrero del 2000.**

Y NO SÓLO ESO: Yamauchi, siempre tan agresivo, ha cargado ya contra el elevado precio de la PlayStation 2. Independientemente de cómo se valore la decisión de Nintendo de dirigir su consola a seguidores muy jóvenes, esto ha servido para garantizar un precio asequible. No llegará a las 55.000 pesetas. Por otra parte, los juegos en DVD costarán, como mínimo, 5.500 pesetas menos que sus equivalentes en cartucho. Así que tu billetero tendría que empezar a alegrarse.

FECHA DE LANZAMIENTO

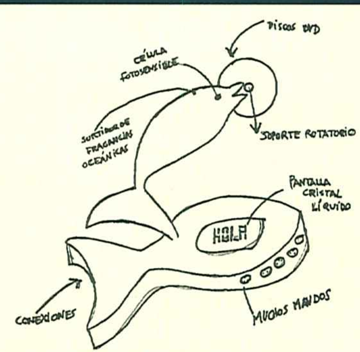
HECHO: **Presumiblemente, podrás echarle el guante durante el primer semestre del año que viene.**

TESTIMONIO: **"Nintendo predice que habrá vendido dos millones de consolas Dolphin en marzo del 2001." Compañía de inversiones Morgan Stanley Dean Witter, enero del 2000.**

Y NO SÓLO ESO: La Dolphin podría salir en Navidad en algunos países como Japón. Pero nosotros todavía tendremos que esperar, probablemente, hasta la primavera del 2001. Ciertamente, esta fecha no está para nada confirmada, sino sujeta a prórrogas o adelantos. Sin embargo, Morgan Stanley Dean Witter predice su lanzamiento en América antes que en Japón, de lo que cabe conjeturar un lanzamiento simultáneo a escala mundial.

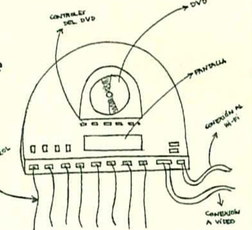
GRANDES DISEÑOS

El equipo de M64 ha tratado de adivinar la apariencia exterior de la Dolphin.



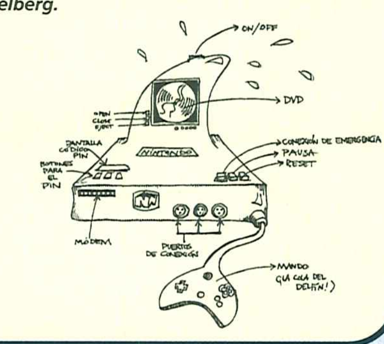
El gran delfín de Sergio...
Este boceto del dire destaca por el difusor de aromas marítimos que tiene en la espalda del delfín. Ideal cuando tu cuarto huela a oso después de una maratón a Mario 128.

La D de Fran...
Este diseño del jefe de redacción es un homenaje a la inicial del nombre de la futura consola. Muy clásico.



El amplificador de Fede...
El prototipo del director técnico es lo más parecido a los setenteros amplificadores que tanta marcha dieron a nuestros padres.

La aleta de Raquel...
La futura Dolphin será, según nuestra redactora, lo más parecida al temido apéndice del tiburón de Spielberg.



POR LO DEMÁS...

Once razones más para quedarse embargado de emoción a la espera del lanzamiento de Dolphin.

- Nintendo realizó una demostración de las capacidades de Dolphin en EA Sports. Seguramente, *FIFA 2001* no tardará en llegar.
- Se sabe que los responsables de la saga *Final Fantasy*, Square, están muy interesados en Dolphin.
- EAD, los desarrolladores de *1080° Snowboarding* están trabajando en un proyecto supersecreto de simulador de carreras.
- Retro Studios, un equipo escindido de Iguana UK, trabaja en cinco títulos, entre los que se encuentran uno de fútbol americano y un RPG.
- Los encantadores muchachos de Titus nos han confirmado que trabajan en un juego de Robocop para la Dolphin y la Game Boy Advance.
- NSTC, nuevos desarrolladores de Nintendo América y autores de *Ridge Racer 64*, están trabajando en ello.
- Nuestras fuentes nos comunican que Ubi Soft ha proyectado sendas aventuras de Tarzán y Batman, así como un juego protagonizado por el pato Donald.

LOS JUEGOS

Los desarrolladores no logran ocultar los planes que han trazado para Dolphin...

NINTENDO/HAL

Ya es oficial: Mario va a aparecer en Dolphin. Shigsy reconoce que: "Mario tiene que ocupar el primer puesto entre las estrellas de Dolphin". La secuela de *Super Mario 64* -atrapada en el limbo de los desarrolladores durante casi tres años- saldrá por fin al mercado. Y esta vez no echaremos de menos a Luigi. Figurará como personaje controlable, pero no seleccionable desde el inicio. Probablemente, tomarás el control sobre él en algún momento de la aventura. Shigsy también ha apuntado que los Mario Bros podrían crecer un poco. "Vais a conocer una faceta de Mario completamente nueva", dice, bromeando. También podéis esperar la aparición de *Mario Kart* y *Party* para la Dolphin, y la inevitable aparición de los ubicuos Pokémon.

FACTOR 5

Los muchachos que crearon *Star Wars: Rogue Squadron* empezaron a trabajar en *Thornado* a comienzos del pasado año. Se trata de un *shoot 'em up* de visión objetiva, al estilo de *Metroid*, basado en los juegos *Turrican* de 1999. La acción se divide a partes iguales en exploración y frenesí destructivo, con un "argumento fuerte" influido por el excelente *Half-Life* para PC. El "Thornado" del título se refiere a las intrigantes armas lanzadoras de viento que aparecen en la historia. Dado que existen dos personajes principales, la modalidad para dos jugadores es inevitable.

Por la estrecha relación de Factor 5 con Lucasfilm, es muy probable que aparezca un título de Star Wars para la Dolphin, tal vez simultáneamente con el Episodio 2 que tiene que estrenarse en el 2001.

RARE

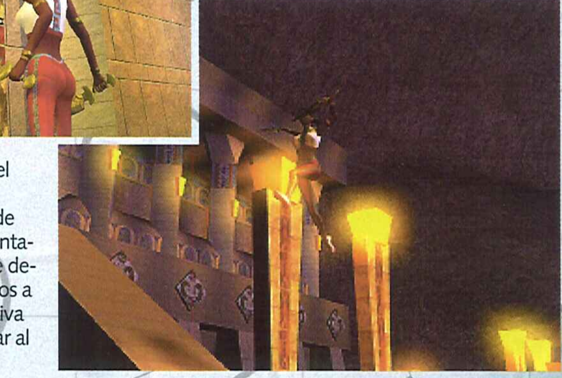
Los chicos de *Perfect Dark* tienen ya un kit de desarrollo de Dolphin instalado en su sede de Twycross (Gran Bretaña). Aparecerá por lo menos un juego Disney. Según la propia Disney, un primer título de Rare protagonizado por Mickey consistirá en una "muy ambiciosa" aventura 3D al estilo de Mario. También veremos una secuela de *Perfect Dark* y unas pocas sorpresas al estilo de Rare.

Quizá también aparezca en Dolphin otra entrega de *Killer Instinct* (corren rumores acerca de KI3 como título secreto para la N64) y aventuras individuales para el resto de personajes de *Diddy Kong Racing*. ¿Qué os parece Lanky Kong 3D?

SAFFIRE

No los pierdas de vista. Durante estos últimos meses, Saffire ha lanzado algunos de los títulos más destacados para la N64, como *Xena: Warrior Princess*, *Top Gear Rally 2* y *Rainbow Six*, y probablemente aprovechará las mismas franquicias para la Dolphin. ¿Y si el próximo *TGR* resultara ser el *Gran Turismo* para Dolphin?

Tampoco te pierdas la aparición, esto... de Saffire, un juego de aventuras + RPG ambientado en la antigua Grecia. Saffire (el equipo de desarrollo) oculta los detalles, pero apostaríamos a que se trata de una aventura de visión objetiva con entrechoque de espadas, de estilo similar al del encantador *Xena*.



Estas imágenes, tomadas de un PC de potencia equiparable a la de Dolphin, dan una idea del futuro Saffire.

ACCLAIM

Fue uno de los primeros equipos que echó mano de los kits de desarrollo para Dolphin -el pasado octubre, el director creativo de *Turok*, David Dienstbier, nos confesó su entusiasmo por este sistema-, y actuará tan pronto como Dolphin salga al mercado. Aparecerá una larga lista de títulos, entre ellos una secuela de *Shadowman*, diseñada por Acclaim Teeside, cuyo lanzamiento está anunciado para el 2001.

Damos por segura una extensión de la franquicia de Turok, junto con una nueva versión de *NFL Quarterback Club* para un público hambriento de fútbol americano. También apostaríamos a que se hará una versión Dolphin del juego futurista de monopatín *Trickstyle*, que ha cosechado un gran éxito en la Dreamcast.

- **Los codificadores norteamericanos Midway preparan secuelas de juegos tan populares como *NFL Blitz* y *Ready 2 Rumble*.**
- **El juego de astucia *Picassio* para la Dreamcast aparecerá también en Dolphin, por cortesía de Promethean Design.**
- **3DO ha anunciado su intención de llevar a *Army Men* y *Battletanx* a la nueva máquina de Nintendo.**
- **Los especialistas en deporte Left Field se han comprometido plenamente con el desarrollo de la Dolphin.**

ESPÍAS EN LA DOLPHIN

Información jugosa acerca de Dolphin, proveniente de fuentes bien cercanas que prefieren conservar el anonimato...

Bueno, ¿qué podéis contarnos?
Espía 1: Que la Dolphin está muy, muy bien. Es mucho más potente que la PlayStation 2.
Espía 2: Además, la programación es más sencilla. Los complicados efectos 3D van incorporados a los "fondos" y se resuelven en éstos. Por ello, el 100 % de la potencia de la Dolphin puede dedicarse al juego.

¿Quién dispone de kits de desarrollo?
Espía 2: Nintendo ha restringido los primeros kits de desarrollo a los grandes desarrolladores: EAD, Rare, Factor 5... Están solucionando los gazapos, mejorando el funcionamiento, simplificando el manejo. Todos los demás ya pueden manejar kits de desarrollo de Dolphin desde marzo y se encontrarán con una máquina acabada, perfecta, con todas las herramientas necesarias para ayudarles en la labor de desarrollo.
Espía 3: Esta vez, Nintendo ha prescindido de la idea de un "Dream Team". Desde marzo, todo el mundo puede adquirir kits de desarrollo para la Dolphin.

¿Cómo serán los juegos?
Espía 3: ¿Recuerdas la introducción de *Resident Evil 2*? Pues imagina una versión clara como el cristal, en toda la pantalla. Ésa es la calidad que alcanzarán los gráficos de los juegos de Dolphin.
Espía 2: Y muy estúpido será el que no logre mover con fluidez unos gráficos de tanta calidad.

¿Todavía es posible que la veamos por Navidades?
Espía 1: Todos los rumores de que la Dolphin no habrá llegado a Japón por Navidades son simplemente falsos. Ocurra lo que ocurra, Nintendo empezará a fabricar la Dolphin este mismo verano. Creo que se ha elegido el 22 de diciembre como fecha de lanzamiento en Japón, y podemos darla prácticamente por segura.
Espía 2: Nintendo aguarda a que la PlayStation 2 haya aparecido para, inmediatamente después, lanzar la campaña promocional de la Dolphin. Revelará todos los detalles y reducirá el impacto de la publicidad de Sony.

¿No habría que esperar a que Miyamoto termine el nuevo juego de Mario?
Espía 3: Han tenido que tomar una decisión difícil. Personalmente, creo que lo mejor es lanzarla con juegos de lucha extremados y simuladores de carreras -recordemos que el equipo de *Wave Race* está trabajando en algo-, y luego darle a Miyamoto el tiempo necesario para terminar su Mario.
Espía 1: Desarrolladores como Capcom y Konami tienen ya juegos preparados. Va a haber lanzamientos inmediatamente después de la aparición de la Dolphin, igual que los hubo al aparecer la N64.

¿Creéis que, con todo esto, Nintendo volverá a ponerse en cabeza?
Espía 2: Los desarrolladores sienten frustración ante la PlayStation 2. Trabajar con ella les plantea unas dificultades que les parecen increíbles. Los peores desarrolladores de Dolphin podrán obtener resultados equivalentes a los de los mejores equipos que trabajan con la PS2.
Espía 3: Si Nintendo sabe jugar bien sus cartas, veréis como muchos abandonarán la PlayStation 2 por la Dolphin. Es lo más fantástico que se haya visto.

A 64 DD-ECIBELIOS



¿QUIERES UNO?
Si te estás planteando conseguir un 64DD de importación –que conste que no creemos que valga la pena– prepárate para desembolsar alrededor de unas cien mil pesetas. En un principio, la idea de Nintendo era vender el 64DD exclusivamente vía suscripción pero, al final, han optado por vender algunas unidades (como la que tenemos nosotros) en tiendas especializadas. Pero los quebraderos de cabeza no sólo te los va a dar el tema económico: a ver quién es capaz de encontrar a alguien que se traiga la maquinita a nuestro país. Nosotros tuvimos que contactar con nuestro amigo nipón Situquelel Yotlael para poder conseguirlo, así que a menos que hayas conocido a algún japonés en un campo de verano, lo tienes un pelín crudo. Y para acabarte de animar te diremos que todas las instrucciones están en japonés, claro que cuando la tengas en tus manos seguro que te las apañarás (nosotros lo hemos hecho).



El tan ansiado periférico ya está a la venta en Japón. ¿Ha valido la pena esperar?

Hace más de dos años que te hablamos por primera vez del 64DD. Por aquel entonces, parecía que esta unidad de disco de expansión para la N64 estaba a punto de llegar a Europa... y, en teoría, eso podía ocurrir en cualquier momento. Bien, pues ya hemos llegado al año 2000 y no hay –ni seguramente habrá– lanzamiento PAL del 64DD. Ni siquiera parece que se vaya a lanzar en Estados Unidos.

Ahora, después de años de retrasos y especulaciones, acaba de aterrizar en Japón. En la redacción hemos conseguido uno, porque queríamos saber el porqué de tanto revuelo. ¿Es el 64DD la pieza revolucionaria que estábamos esperando para completar el equipo perfecto? ¿O acaso se trata tan sólo de una entretenida novedad con capacidad *on line* a modo de simulacro para preparar el terreno a la Dolphin?



¿Qué hay ahí dentro?

Unidad DD

El 64DD tiene el *mismo* aspecto que hace tres años, cuando apareció por primera vez. Es una caja tan sólida que parece indestructible, como todo lo que crea Nintendo. Dos tornillos –que salen de la base de la unidad– te permiten colocarle una N64 (NTSC, claro) encima y todo funciona con la fuente de alimentación de la N64. Un revestimiento de goma rodea la ranura donde se inserta el disco y, cuando esta cargando, la unidad hace bastante ruido.



Módem

Esencial para conectarse a Randnet, el único servidor on line japonés de Nintendo. Con el tiempo, los japoneses podrán jugar más allá de Randnet, pero por ahora sólo cuenta con cinco direcciones de e-mail y un acceso a Internet limitado.

Cable del Módem

Se conecta a la parte trasera del módem. El otro extremo, ¡cómo no!, va conectado al teléfono. (Nota: es posible entrar en Randnet, pero tendrías que saber japonés y, ¡bueno! Imagínate la factura del teléfono.)



Disco Randnet Doshin the Giant

Es muy raro ver un juego Nintendo que se presenta en disco y con un estuche de plástico, pero aquí lo tienes. Este disco contiene *Doshin the Giant* y toda la información necesaria para entrar en Randnet.

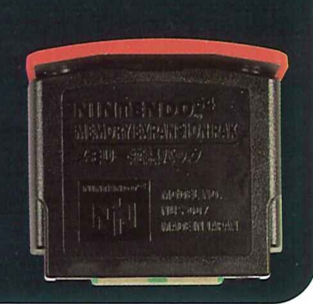


Mario Artist: Paint Studio

Una actualización de nueva generación del cartucho de SNES *Mario Paint*. Incluye un ratón resistente, fabricado (y muy bien) por Nintendo, que es indispensable para utilizar el artístico cartucho.

Expansion pak

Indispensable para cualquier juego del 64DD. Los 4MB de memoria que proporciona el Expansion Pak son vitales. Los que tengan *Donkey Kong 64* tendrán que cargar con otro.

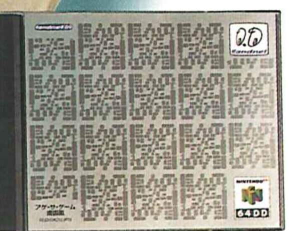


AÑADE LO QUE QUIERAS

En el pasado se ha hablado mucho de las capacidades del 64DD para poder añadir nuevos elementos a los juegos, pero todavía están por ver. El disco de 64MB tiene espacio para un juego que doble el tamaño de *Zelda*, aproximadamente, pero esto es sólo una fracción de la capacidad de un CD normal y nada comparado con lo que un DVD puede almacenar. De hecho, la única evidencia que tenemos de esta capacidad de escritura sobre el juego es la posibilidad de incluir nuevos ambientes y episodios de *Doshin*, estrenado vía Randnet, lo que alterará el juego ya existente. Pero, recuerda: Es sólo una posibilidad.







DOSHIN THE GIANT

De todos los juegos para el 64DD que se han publicado (sin contar con el *Expansion Kit* de *F-Zero X*, por supuesto), éste es el que más prometía. Aparentemente, se trata de un juego de proporciones divinas, en el que controlas a un misterioso gigante que se despierta un día en una isla desierta. El juego puede desarrollarse de dos maneras: o bien ayudas a los habitantes, lo que aumentará tu cómputo de bondad –representado por corazoncitos– o haces de sus vidas un calvario y tus fechorías se cuentan por calaveras. Cuanta más bondad percibas, más crecerá el gigante y más poderoso será. ¿Lo entiendes? Aquí tienes un resumen de cómo funciona:



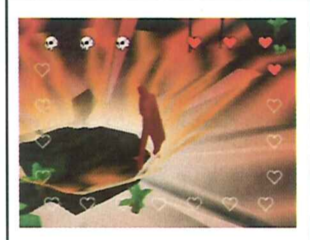
Los controles son sencillos: con A levantas un objeto (o tierra) y B es para saltar (y aplanar la tierra), mientras que con L podrás tomar fotos. Llevar objetos a los habitantes –árboles, por ejemplo– dará buenos resultados. ¡Verás cuántos corazoncitos!



Recoger objetos (con A) es muy importante. En la isla hay un montón de cosas esperando a que las descubras y, a veces, las casitas de los habitantes necesitan un traslado.



Otras veces es el paisaje lo que necesita unos retoques. Puedes mover la tierra, amontonarla como un dique para proteger a los habitantes o saltar encima para que quede todo plano y provocar inundaciones.



De vez en cuando, para lograr ciertas cosas será necesario convertirse en el malvado Doshin (pulsando R). Como el alter ego cruel del gigante amarillo podrás destrozar la tierra y los objetos de un manotazo.



Al final del día Doshi vuelve a su tamaño normal y tú obtienes puntos. El juego es muy libre, puedes elegir si quieres ser bueno o malo, puedes crear o destruir, pero parece que lo más útil es una combinación de las dos cosas.





MARIO ARTIST: PAINT STUDIO



El segundo cartucho que llega para el 64DD es la primera entrega de una trilogía artística que se completa con *Polygon Studio* y *Talent Maker* (estos dos discos saldrán más adelante, este mismo año). *Paint Studio* es muy básico y hasta que no lleguen los otros dos –con los que podrás poner tu cara a personajes en 3D y animarlos después – no tiene más que la novedad. Pero bueno, hay muchas tonterías con las que divertirse, de momento, y aquí tienes nuestras favoritas:

GAME BOY CAMERA

Sí, es duro, pero es verdad: necesitas una Game Boy cámara y un Transfer Pak japoneses. Cuando los conectes podrás fotografiar tu cara y guardarla en *Paint Studio*. Por desgracia todavía no hemos encontrado la manera de colorear la imagen en blanco y negro y que nos quede realista, pero hay más opciones con las que entretenerse...













¡Desfigurar!

Empleando las herramientas de dibujo más sencillas –muchos colores diferentes y lápices y pinceles de distinto grosor– podrás dibujar encima de la imagen que has sacado con tu Game Boy Camera, darle sombras y hasta un toque picasiano.

¡Estampados!

Según el menú que elijas tendrás cientos de elementos que puedes colocar en la imagen. Destacan peinados, bocas y orejas que puedes reducir o aumentar a tu antojo, etc. Nuestro favorito es una peluca afro estilo años setenta.

Extras

Hay muchos, muchos extras. Desde dibujos sencillos para dedicarte a eso de "pinta y colorea" hasta imágenes de los personajes Nintendo más famosos, entre los que se incluye a toda la tropa de *Diddy Kong Racing* y la colección de Pokémon. También tienes muchos escenarios con los que dar el toque de gracia a tus creaciones.

VIDEO 3D

¿Alguien se acuerda de un juego titulado *Creator*? Por si acaso no lo recuerdas, se trataba, básicamente, de un set de arte avanzado en el que podías crear modelos en 3D para animarlos después. Aquí aparece como parte integrante de Paint Studio. Eliges una de las tres escenas animadas y vas buscando ángulos de cámara distintos, jugando con los colores, las texturas y los diseños.













Delfines

¡Qué apropiado! ¿Verdad? Esta pequeña secuencia animada muestra a un delfín que nada por una especie de paraíso acuático. Además, es muy relajante cuando no puedas dormir...

Parque Jurásico

Sigue el estilo de Parque Jurásico, pero no es tan trepidante. Esta escena te muestra reptiles enormes, entre ellos un branquiosauro y un pteranodon; y si estás de suerte podrás ver un Tiranosaurio Rex.

Alienígenas

Este diorama en plan cómico parece sacado de *Tonic Trouble*. En él tenemos a un robot larguirucho y su nave en plena transformación. Al igual que con las otras escenas, podrás alterar por completo el aspecto de la secuencia con los menús que tienes al lado de la pantalla.

El 64DD es... interesante. En el momento en que escribíamos estas líneas, Randnet todavía no estaba terminado, así que no podemos valorar las capacidades on line de esta máquina. Por lo que respecta al software, no va a haber muchas cosas disponibles para el 64DD y los dos juegos que vienen incluidos con el invento han causado reacciones opuestas.

Doshin the Giant es intrigante y a veces divertido, pero es lento, tarda siglos en cargarse y tiene un aspecto demasiado primitivo, con unos gráficos turbios y demasiadas imperfecciones.

Aunque no se trate propiamente de un juego, Paint Studio brilla sólo por ser la novedad. Eso sí, cuando lleguen Talent Maker y Polygon Studio será fantástico.

O sea, que el 64DD no es la revolución que estábamos esperando. Es fascinante, sí, pero limitado. Se queda en "lo que pudiera haber sido", porque ha quedado desfasado. A estas alturas poca cosa puede ofrecer a los usuarios europeos y parece que con el paso de los años está condenado a convertirse en una curiosidad de coleccionista.

Una verdadera lástima, pero bueno, al menos ahora ya sabemos que no nos estamos perdiendo gran cosa.



MUY PRONTO

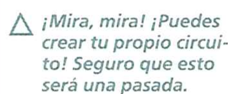
FUTUROS ESTRENOS EN 64DD

F-ZERO X EXPANSION KIT

NINTENDO • ABRIL

Si hay algo por lo que vale la pena comprarse un 64DD es por esto. Necesitas el cartucho original de *F-Zero* y el Expansion Pak añadirá más campeonatos. Incluye un modo para diseñar circuitos, con lo que puedes inventar tu propia montaña rusa y disputar carreras en ella. ¡Si hasta puedes crear tus propios vehículos!





△ *¡Mira, mira! ¡Puedes crear tu propio circuito! Seguro que esto será una pasada.*

SIM CITY 64 NINTENDO • FINALES DE VERANO

Con esta excelente conversión de uno de los juegos favoritos para PC puedes dedicarte a explorar la ciudad... Lo de erigir monumentos colosales de Mario es un toque divertido.



▷ *Planta una estatua de Mario en medio de Central Park. Monumento de interés nacional.*

△ *Puedes acercarte mediante el zoom, para ver los detalles... y también a las personas.*

ULTIMATE WAR SETA • VERANO

Un juego deslumbrante de estrategia a tiempo real. No sabemos cómo funciona, pero tiene muy buena pinta y parece que es diez veces más divertido que *Command & Conquer*.



Tiene una pinta imponente; lástima que cueste tanto entenderlo... Está en japonés. ▷

SETA GOLF SETA • JUNIO



Vaya, vaya, pero si es un juego de golf... y de los buenos, o al menos eso parece. Aunque estamos seguros de que lo tiene crudo para superar a *Mario Golf*, no hay duda que sí es rival –y de los duros– para *Cyber Tiger*.

◁ *Por la pinta que tiene, podría ser un duro competidor para Mario Golf.*

LO QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA

Tras haber sido confirmados algunos lanzamientos estrella para nuestro país como *Operación: Winback y Daikatana*, parece ser que la espera de la secuela de *GoldenEye* se va a hacer más llevadera.

Por otro lado, Factor 5, el prestigioso equipo alemán responsable de *Rogue Squadron*, aseguró a N64 este mismo mes que ya no podían dar detalles sobre su juego para la Dolphin, *Thornado*, ya que Nintendo ha exigido que todas las noticias referentes a su consola de nueva generación queden cerradas bajo siete llaves y con el membrete de "alto secreto", lo que nos hace pensar que Nintendo planea un anuncio a gran escala por su propia cuenta de un momento a otro.

Nuestros espías en los Estados Unidos han confirmado que *Turok 3*, el último gran título de Acclaim para N64, ha sufrido un retraso sobre las previsiones y no se lanzará hasta octubre, para evitar que coincida en el tiempo con *Zelda Majora's Mask* y de pie a algún tipo de competencia. De paso, conseguirán ganar mucho más dinero lo más rápido posible antes del lanzamiento el próximo año de la Dolphin. Tal y como demuestran las capturas del juego que te mostramos el mes pasado, el juego tiene una pinta excelente.

Mission: Impossible 2, la secuela largamente esperada del más bien mediocre juego de espías de Infogrames, se encuentra de momento en punto muerto de duración indefinida. En un principio se supuso que utilizaría el mismo motor que el impresionante juego para PC *Outcast*, pero al final parece ser que *Mission 2* pospondrá su lanzamiento para acompañar a la Dolphin, de modo que pueda guardar mayor fidelidad a la peli dirigida por John Woo y protagonizada por Tom Cruise, cuyo estreno se producirá más o menos en octubre.

Por último, Ubi Soft ha asegurado a M64 que están trabajando en tres proyectos nuevos, entre los que se incluye el excelente *F1 Racing Championship* (del cual puedes leer una *preview* en nuestras páginas). También se baraja la posibilidad de que uno sea un juego sobre Batman. Pero acaso lo más impactante es que están trabajando en un proyecto secreto para Dolphin.



△ *Parece ser que tendremos que esperar un poquito más para continuar con el exterminio de dinosaurios.*

PRECEDENTES EN  Nuestro número 27 prodigó valiosa información sobre *Ridge Racer 64.*





△ *El circuito Extreme. Sólo para expertos.*

Para poder virar con garantías cuando cae la noche, tendrás que subir el contraste de tu televisor. ▷

Si chocas contra otro coche verás, con lágrimas en los ojos, cómo sale disparado. ▽





△ *Este tramo lleno de curvas proporciona una gran dosis de emoción al final del circuito Revolution.*



△ *Debería ser posible adelantar por la izquierda, sobre todo si conduces a más de 200 km/h.*

Es fácil distraerse con esa súper pantalla que tienes enfrente. Tú a lo tuyo. ▷

RIDGE RAC





LA FICHA

RIDGE RACER 64	
DE:	*Nintendo*
TAMAÑO:	*256Mbit*
JUGADORES:	*1-4*
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	*SÍ*
8.990 pesetas	

Actualmente, a la N64 no le faltan buenos juegos de carreras, pero eso no impidió que saltáramos de alegría por la redacción cuando nos enteramos de que por fin *Ridge Racer* iba a editarse en formato Nintendo... después de tantos años de ser bocado exclusivo de los usuarios de PlayStation.

Pero poco duró la alegría y, con el tiempo, se fue convirtiendo en escepticismo. Namco encargó el desarrollo del juego a NSTC, un equipo de programación estadounidense sin ningún título en su haber. Para más *inri*, cuando empezaron a caer en nuestras manos imágenes del juego nos dio la impresión de que *Ridge Racer 64* estaría basado únicamente en el primer *Ridge Racer* –un título que tiene ya siete años de antigüedad y que está muy trillado en todos los sentidos gracias a sus tres secuelas.

Así que ya no estábamos tan contentos. No las teníamos todas, sobre todo teniendo en cuenta la versión de *Ridge Racer 64* a la que jugamos en el último salón ECTS. Ésta parecía tosca, rígida y en algunos momentos era casi injugable. Pero ahora ha llegado el momento de comprobar si nuestros temores están justificados. A continuación tienes ocho páginas dedicadas al exhaustivo escrutinio de *Ridge Racer 64*...

ER 64

El ultraveloz juego de carreras de Namco llega por fin a la N64.

CIRCUITOS Y ACCIÓN

Aunque en *Ridge Racer* sólo hay tres entornos distintos, los cinco campeonatos requieren que compitas hasta cuatro veces en cada mundo. Eso sí, en cada recorrido unas barreras te empujarán hacia rutas que hasta el momento te eran desconocidas porque estaban cerradas. En ellas hallarás, por lo general, cantidad de curvas terroríficas y saltos que te encogerán el estómago. Y lo que es peor, algunas de esas rutas están sumidas en la oscuridad o en el polvo levantado por otros coches, con lo que conducir será muy arriesgado... sobre todo considerando que los faros del coche son prácticamente inservibles.



La temida curva a la derecha en este túnel tan estrecho hizo que destrozáramos varios joypads.



En las carreras nocturnas hay tan poca luz que hasta el mapa previo es difícil de ver.

El circuito oculto Extreme es de los complicados.



Si no derrapas aquí, te vas a tragar esos galones amarillos y negros.

LÓGICA APLASTANTE

La prueba indiscutible de que NSTC han explotado elementos de todos los juegos *Ridge Racer* para PlayStation y *arcade* –y no sólo del primero– son los faros de los coches y los indicadores de freno. Cuando las luces blancas y rojas titilan ante tus ojos dejan tras de sí un resplandor hipnótico, un impresionante efecto que apareció por primera vez en el *Ridge Racer Type 4* del año pasado.







CÓMO... GANAR TU PRIMERA COPA

Con sólo vencer en tres carreras ya podrás levantar el primer trofeo *Ridge Racer*. Pero ¡ojo! Nadie ha dicho que sea fácil...

DEBUTANTES RIDGE RACER

El clásico paisaje urbano bañado por el sol del primer *Ridge Racer* proporciona velocidad vertiginosa y curvas muy cerradas: la introducción perfecta.

1 Un buen comienzo es indispensable. Pulsa el acelerador para subir las revoluciones de tu motor hasta la marca 6 o 7, ahora pisa a fondo el pedal, justo en el momento en que el comentarista dice "Go!"

2 Un giro suave al salir de la vía de acceso para después entrar en el túnel, dejando a los competidores atrás. Cuidado con darle a esas señales tan tentadoras.

3 La siguiente curva es muy cerrada, pero no necesitas derrapar. Pégate a la banda izquierda de la carretera y ve siguiendo la curva hasta girar en el puente.









8 Recupera velocidad en esta recta y derrapa para pasar la curva. Pégate al interior y pronto verás como ondea la bandera a cuadros.







4 Un giro brusco a la derecha por encima de la colina. La siguiente curva exige tu primer derrape.











7 El segundo túnel es más corto que el primero y la pista que encuentras al salir, mucho mejor para adelantar a los otros coches. ¡Venga, que ya queda poco!

6 ... pillar esta curva , que es tremenda. Derrapa y prepárate para el próximo giro. En los doscientos metros siguientes te aguardan un par de giros fáciles, pero con baches.

5 Ve siguiendo la línea de la playa y traza una diagonal firme y larga para ganar tiempo en esta curva en "S". Eso te dejará en una posición perfecta para...

DEBUTANTES RENEGADE

Diseñado por NSTC en exclusiva para *Ridge Racer 64*, este circuito desértico y montañoso es el más feo y el más complicado.

1 La carretera es peligrosamente estrecha, así que la única forma de adelantar es pegándose a la banda. Después de la cima de la colina hay una curva suave.



2 El primer giro a la izquierda es largo y relativamente suave. Para salir bien de ésta, mantén el stick un poco descentrado y derrapa para tomar la brusca curva a la derecha del final.



3 Ahora siguen curvas facilitas, durante todo el túnel y también al salir de él.



4 Cuando veas esa roca, prepárate para mover el stick hacia la izquierda porque esta curva se va complicando.



5 Pasa por el puente y bajo el avión para llegar al primer checkpoint. Si quieres adelantar, pégate a la derecha de la carretera.



6 Esta curva es muy traicionera. Gira primero a la derecha, luego a la izquierda y después derrapa a la derecha, pero ve apuntando a la izquierda cuando salgas de la curva para tomar el último giro.



7 Ya sólo queda una curva y es facililla. Baja a toda velocidad y despídete de tus competidores.





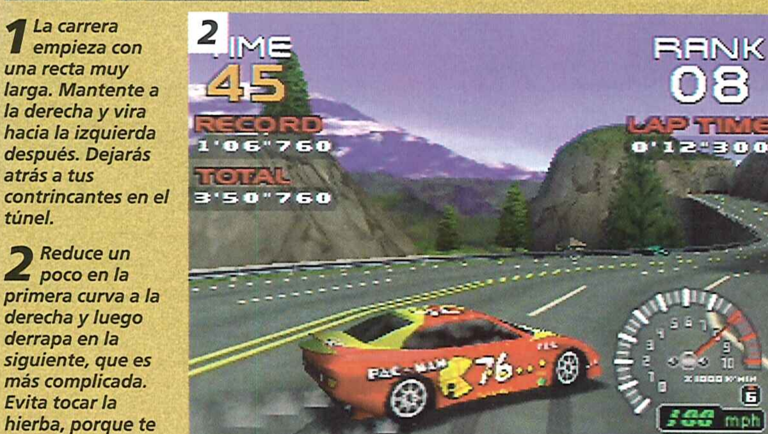
8 Una espiral y una larga curva a la derecha te llevarán hacia la meta. ¡Cuidado con el montículo de la línea de meta! No lo estropees todo después de haberlo hecho tan bien...

DEBUTANTES REVOLUTION

Una carrera muy bucólica, extraída del segundo *Ridge Racer*, con verdes muy relajantes y tostados otoñales.



1 La carrera empieza con una recta muy larga. Mantente a la derecha y vira hacia la izquierda después. Dejarás atrás a tus contrincantes en el túnel.



2 Reduce un poco en la primera curva a la derecha y luego derrapa en la siguiente, que es más complicada. Evita tocar la hierba, porque te frenará.

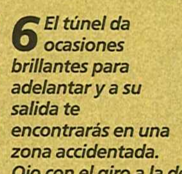
3 Hay un giro fácil hacia la derecha en lo alto de la colina (pasa de las flechas indicadoras). Ten cuidado, porque luego la pista se estrecha.



4 Ten cuidado mientras bajes de la colina: hay un montículo por ahí, colocado con toda la mala intención. Reduce un poco a medida que te vayas acercando a él y luego derrapa para evitarlo.



5 Tras checkpoint tienes un giro suave hacia la derecha seguido de una curva, decorada con flechas, en la que hay que derrapar.



6 El túnel da ocasiones brillantes para adelantar y a su salida te encontrarás en una zona accidentada. Ojo con el giro a la derecha tras el bache más bestia.



7 La penúltima sección de la pista es un caótico paseo. Quédate pegadito a la pared interior y podrás a adelantar a cuatro o cinco coches.





8 La curva final parece facilona, pero no lo es. Tendrás que colocarte bien y derrapar siguiendo la curva. Después, ya es todo recto hacia el final.



NOSTALGIA
Los de Namco no se avergüenzan para nada de su pasado, y en *Ridge Racer 64* queda bien demostrado, ya que se han dedicado a decorar pistas y circuitos con imágenes de juegos antiguos. El que canta más es el monitor gigantesco que resplandece con imágenes de *Galaxian*, el clásico *shoot 'em up*, pero si estás atento descubrirás referencias a *Pac-Man*, *Xevious*, *Bosconian* y el oscuro plataformas *Mappy*.





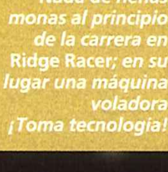


RUTAS PANORÁMICAS

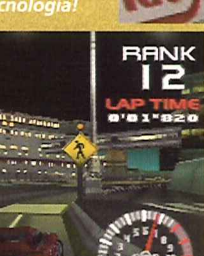
Conducir a casi 300 km/h por carreteras de ciudad ya es bastante emocionante, pero si además van pasando "cosas" al lado de la carretera o por encima de tu cabeza, justo en el momento en que menos te lo esperas, la emoción ya es trepidante. Aeroplanos que planean por encima de tu cabeza, coches que circulan por pasos elevados, cascadas que bajan de la montaña y carteles gigantescos que se iluminan con las letras "Extended Time" cuando cruzas un checkpoint con minutos de sobra. Y todas estas cosas no están aquí porque sí. Por ejemplo, el helicóptero que te sobrevuela en Renegade puede dejarte fuera de carrera si te deslumbra con su reflector, el muy #@*%!



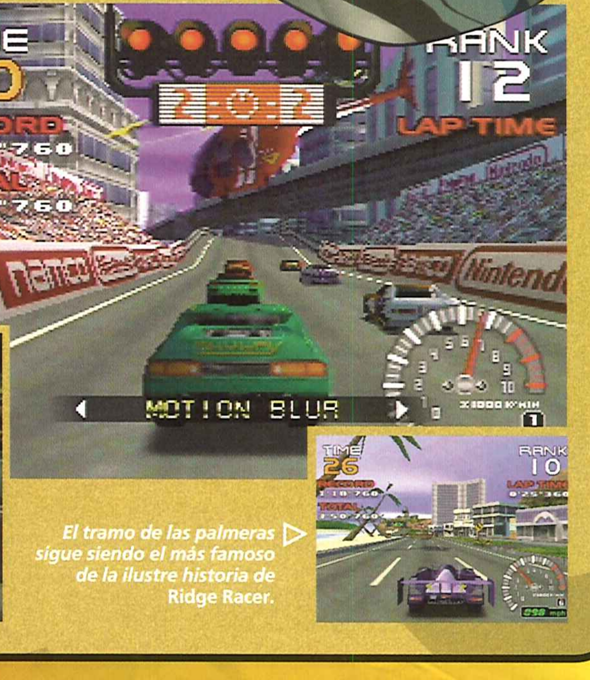
△ *¡Oh, que bonita cascada! Ideal para distraerte ahora que viene esa curva tan cerrada.*



Nada de nenas monas al principio de la carrera en Ridge Racer; en su lugar una máquina voladora ¡Toma tecnología! ▷



Otra vez la pista Extreme... ¡con un paso de peatones! ▷



El tramo de las palmeras sigue siendo el más famoso de la ilustre historia de Ridge Racer. ▷

¡A por ellos!

Cuando ya te hayas merendado tres circuitos (como el trío de las páginas anteriores), estarán a tu disposición tres coches bonus. No es que te den las llaves y te despidan del concesionario con una sonrisa, no, no es tan fácil: Si los quieres tienes que competir con ellos, de uno en uno, en los circuitos que ya has completado. Es una gran idea, pero te complicará mucho la vida, sobre todo teniendo en cuenta la poca deportividad de tus oponentes, que intentarán estamparte contra las curvas y darse a la fuga acto seguido.

△ *Su aspecto es divino, pero este Terrazi es sorprendentemente lento y se maneja fatal.*



△ *Así es como ves a tu contrincante normalmente.*

◁ *Tu coche es el que siempre sale peor parado de las colisiones.*



△ *Si no puedes adelantar ahora, estás acabado.*

LOS COCHES

Como manda la tradición, cada uno de los 25 vehículos dispone de prestaciones totalmente distintas. Elegir el coche adecuado según la carrera es esencial.

Pac Racing

Muy buena aceleración y una velocidad punta apenas inferior a la del resto le convierten en una buena elección para empezar. ¡Mira la foto de Pac-Man en el lateral!

¿Acabas de empezar? Pues, para conseguir los mejores resultados elige el entrañable Pac Racing Car. ▷





Assoluto Infinito

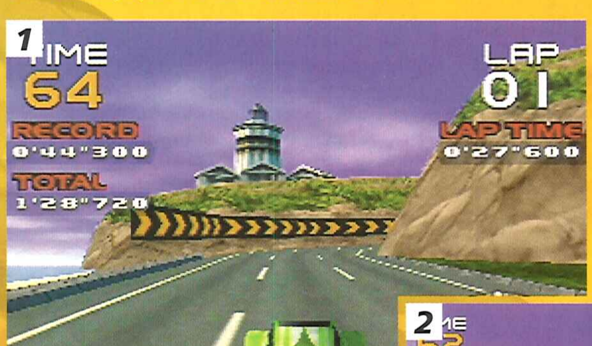
El coche que utilizamos para triunfar en el Campeonato Extreme y abrir los circuitos finales. Muy buen comportamiento en todas las áreas, aunque la especialidad del Infinito es una velocidad máxima vertiginosa.

◁ *El Infinito marca la diferencia en rectas como estas.*

El Premio Turner

Desde 1992, *Ridge Racer* ha ido proporcionando a sus agradecidos fans los derrapes más extravagantes jamás imaginados. Aquí tienes unas imágenes para que te vayas haciendo a la idea:

***1** A medida que te vayas aproximando a la curva, controla tus instintos y aparta el dedo del acelerador.*

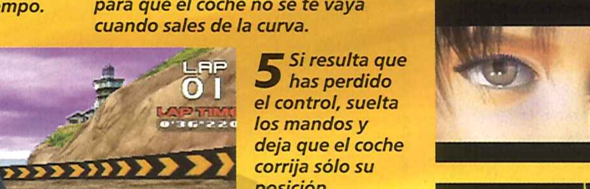
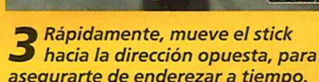
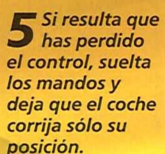




***3** Rápidamente, mueve el stick hacia la dirección opuesta, para asegurarte de enderezar a tiempo.*



***4** Es probable que tengas que mover el stick un poco más para que el coche no se te vaya cuando sales de la curva.*

***2** Toma la curva, apuntando con el capó hacia el final de la misma, y pisa a fondo de nuevo.*

***5** Si resulta que has perdido el control, suelta los mandos y deja que el coche corrija sólo su posición.*

¡QUÉ NIPONA TAN MONA!
Sí, es la encantadora Reiko Nagase, y su aparición en Ridge Racer 64 es de frustrante fugacidad. La monada virtual sólo se deja ver en la línea de salida de cada entrega Ridge Racer, pero su magia impregna la intro y las pantallas de títulos del juego. ¿Y por qué no la encontramos en la línea de salida, pero al volante de uno de esos coches?





EL MODO REPLAY

Si sueltas los controles cuando la carrera ha terminado, asistirás a una emocionante repetición de tu actuación desde los ángulos más inimaginables y con zooms de cámara impresionantes, todo ello envuelto en un cuidado efecto de bruma que confiere a las imágenes una atmósfera entre hipnótica y onírica. Muy impresionante, pero por desgracia no hay opción para guardar tu mejor circuito. Eso sí, el juego recuerda tu última carrera y la va repitiendo en el modo demo hasta que desconectes la N64.



Revive tus choques favoritos.



Esto hubiera sido más emocionante si no hubiéramos llegado los últimos.

Age Solo Supernova

¡Qué diseño tan fantástico, a lo Batmóvil! Y como tal, tiene su lado oscuro: es el vehículo que echa por tierra continuamente tus posibilidades. Es una bestia de mal conducir y poca aceleración. Casi nunca alcanza la potencia máxima.



¡Qué calamidad de coche!

Extreme Green

Un desafortunado híbrido de coche y moto. Su falta de ruedas le da un agarre nulo, aunque su ridícula velocidad y su sedoso manejo lo convierten en un monstruo.



El señor Green es más fácil de conducir que sus hermanos más veloces.



¿PERO QUE DIAB...?
La versión de *Ridge Racer 64* que nosotros probamos incluía lo que nosotros creímos un fallo pero que al final resultó ser una característica más del juego. Cuando la carrera Grand Prix da comienzo, date la vuelta e intenta reventar la pared que tienes detrás. De pronto, te encontrarás circulando a toda velocidad en modo espejo y si acabas en primer lugar, ganarás un coche. ¡Qué cosas, tú!





EN COMPAÑÍA

Habíamos pronosticado que el multijugador iba a ser un desastre, pero en realidad merece un apunte.

MODO CARRERA

El modo Batalla es al que más tiempo hemos dedicado, una carrera a varias vueltas en un circuito sencillo, con una interesante opción handicap que permite a los jugadores que van más rezagados recuperarse un poco. También existe la opción de disputar una carrera por tres circuitos.



A nosotros nos gusta mucho la visión desde el interior del coche, pero tú elige la que más te guste antes de que empezar.

MODO EQUIPO

Muy interesante. Dos, tres o cuatro equipos integrados por dos pilotos que se embarcan en una serie de tres enfrentamientos. La CPU también cuenta, con lo que puedes jugar con ella o con un amigo, y entonces meterte en un duelo hombre-máquina.

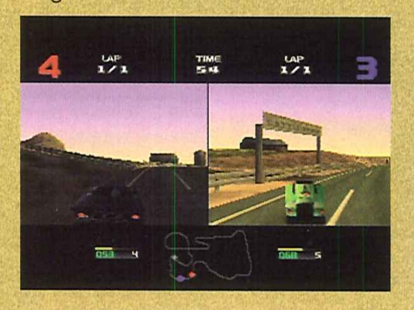


Hasta puedes darle unos retoques de pintura a tu vehículo. ¡Qué estilazo!

Una carrera muy reñida, aunque parece que el jugador 3 se ha despistado y va totalmente a su bola.

PRESENTACIÓN

Hay cuatro configuraciones de pantalla diferentes: el formato horizontal estándar es el mejor, pero el "letterbox" –que proporciona a cada jugador una cómoda pantallita– también va muy bien. Ah, y no tenemos ninguna queja de la velocidad de animación en ninguno de los modos.



Puede que sea más pequeña, pero esta presentación de la pantalla a veces va mejor que el formato tradicional.

Típico momento emocionante de Ridge Racer: Un derrape perfecto en un túnel repleto de corredores.

Sí, sí, ese efecto de luz difusa está muy bien, pero lo mejor es que no te acerques tanto.

Si eres de los que reparan mucho en los detalles, te gustará saber que *Ridge Racer 64* mezcla elementos de los cuatro juegos *Ridge Racer* para PlayStation. Hay circuitos del *Ridge Racer* original y de su secuela, *Ridge Racer* Evolution, y también la mejora de los controles del juego que les siguió, *Rage Racer*. El toque final son los gráficos de resolución media, gentileza de *Ridge Racer Type 4*. Pero bueno, ¿a quién le importan los detalles? Lo que realmente cuenta es que *Ridge Racer 64* es uno de los juegos de carreras más veloces, mejor acabados técnicamente y de aspecto más impresionante de cuantos corren por la N64. Los primerizos de NSTC ya pueden incluirse en el grupo de desarrolladores de la talla de Acclaim, Rare y Nintendo; capaces de hurgar en las entrañas de una N64 hasta obtener resultados asombrosamente geniales.

TECNOLOGÍA ***Ridge Racer* encadena una sección de infarto con otra. Todos los circuitos son deliciosamente emocionantes.**

Hay que admitir que, en términos estrictamente numéricos, *Ridge Racer* es un tanto pobre. Añadir a los dos circuitos que se han tomado prestados de los dos primeros *Ridge Racer* para PlayStation la tercera carrera, exclusiva para la N64, acaba dando con el "sorprendente" resultado final de tres circuitos. El trío de rutas separadas que salen en cada mapa difieren entre sí lo suficiente como para ser calificadas de circuitos individuales, pero aun así, la cantidad de nueve circuitos (más nueve versiones del reverso) equivale a un juego un poco enclenque para una época en la que un juego como *World Driver Championship* puede incluir 30 circuitos y otro como *TGR2* presenta un generador de circuitos capaz de producir una variedad inagotable de complicadas pistas.

Pero aquí se trata de calidad. Y es la calidad que destila cada pista lo que hace a *Ridge Racer* superior a la suma de sus partes y deja clara esa ascendencia de máquina de recreativos. Cada curva, cada recta, cada túnel y cada puente han sido meticulosamente diseñados y colocados. Cuando otros juegos de carreras presentan largas rectas o giros aburridos que ni te inmutan, *Ridge Racer* encadena una sección de infarto con otra. Cada circuito es deliciosamente emocionante desde el principio hasta el final.

Y luego está la velocidad, querido amigo. Nada nos había impresionado tanto desde



Nos recuerda a Out Run, aquel juego de carreras de Sega. ¿A ti no? ¡Insolente!

Intenta correr por este tramo con la boca cerrada... ¡Imposible!

Ese mapa que ves en la esquina es opcional, pero no molesta para nada.

Si derrapas accidentalmente, puedes acabar dándote contra la pared.

¿Ves la sombra que hace el puente sobre la pista? RR64 está repleto de detallitos como éste.

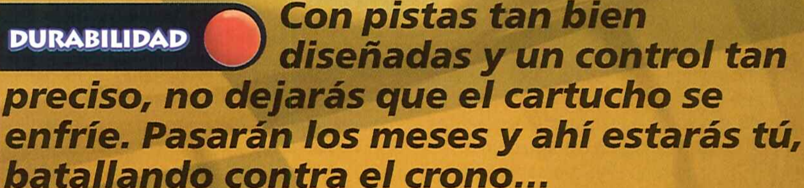
F-Zero X. Los primeros coches con los que corres ya son lo bastante rápidos como para dejarte sin aliento, pero cuando abres los últimos –Assoluto Infinito incluido, una especie de Lamborghini velocísimo– ves como el velocímetro se va hasta los 300 Km/h. ¡Ni se te ocurra emplear el freno para solucionar las cosas! Ganar una carrera equivale a mantener la velocidad a tope en cada giro y dominar la técnica de los derrapes.

De hecho, a estas velocidades la concentración requerida es agotadora. A pesar de la voz del comentarista que te va animando para que la próxima vuelta sea la mejor, a ti te parecerá la más dura, porque las manos te sudan cada vez más y te vas poniendo nervioso... y la tensión empeora cuando ves que casi atrapas al que va en cabeza. Le distingues allá en el horizonte, a mitad de la tercera vuelta y crees que podrás hacerlo... pero cuando intentas poner tus cinco sentidos en los controles te encuentras chocando con paredes, precipitándote en las curvas, dando giros de 720°... ¡y todo por quererlo hacer demasiado bien!

La gracia de *Ridge Racer* está en que no importa cuanto grites cuando le des a un adversario, ni cuantos choques estruendosos tengas que oír... siempre será culpa tuya. Los de NSTC han pulido los controles hasta que han quedado impecables y ver cómo los coches responden al movimiento del stick analógico es una maravilla. Los controles son perfectos y los errores que pueda haber quedan más que solventados con ver cómo tu coche se desplaza tan ricamente por las curvas y va adelantando a los demás para hacerse con la pole.

Si hay algo que nos preocupa es la durabilidad del juego. Completar los nueve circuitos iniciales y destapar los primeros 15 coches no te llevará más de dos horas. La segunda parte del juego –que incluye circuitos del revés y rivales con más ganas de reventar tu chasis que de ganar la carrera– es más complicadilla, pero probablemente en un par de días ya habrás visto todo cuanto *Ridge Racer 64* tiene por enseñar.

Esto es lo bueno de *Ridge Racer*, que no exige ningún tipo de compromiso. Esa velocidad y esas carreras, que antes de empezarlas ya parece que las has terminado, son ideales para echar una partidita corta en el intermedio de la peli que dan por la tele. Por otro lado, con unas pistas tan bien diseñadas y un control tan preciso –que dejan claro que si vas a por el récord, lo que realmente necesitas es habilidad, pura y dura, y nada más– seguro que no dejarás que el cartucho se enfríe y pasarán los meses y ahí estarás tú, batallando contra el crono en el formidable Contrarreloj. También incluye un modo para cuatro jugadores espléndido que hará que la cosa siga tirando, aunque la ausencia del rugido de los motores le dé un aire extraño.



Los de Namco merecen un reconocimiento por haber hecho posible *Ridge Racer 64*, pero la gran ovación es para NSTC, por haber ejecutado el juego con tanto acierto para la N64.

Cada carrera, desde el primer chirrido de neumáticos hasta la pugna de los últimos segundos por la pole position, ofrece toda la emoción arcade que tantos desarrolladores parecen haber olvidado cómo crear. *Ridge Racer 64* es genial. ¡No te quedes sin él!

sus más y sus menos

+
- Velocidad alucinante de la que quita el hipo.
- El diseño de los circuitos es magistral.
- Maniobrabilidad de ensueño.
- Es perfecto para partiditas cortas, pero...

–
- ... el modo Grand Prix no durará mucho.
- Escasez evidente de circuitos.

Si esto te gusta...

World Driver Championship
Midway/Boss
N64/23, 93%
Menos instantáneo que *RR64*, pero indiscutiblemente impresionante.



9 GRÁFICOS
Nítidos y rápidos... y sin la ayuda de Expansion pak.

8 SONIDO
Música que no molesta. Sentirás las vibraciones de los motores que rugen.

9 TECNOLOGÍA
Carreras rápidas y fluidas. Pone a la versión PlayStation en un compromiso.

8 DURABILIDAD
La inmediatez y el ritmo del juego te darán más y más ganas de experimentar velocidad.

VEREDICTO
Puede que le falte profundidad, pero *Ridge Racer 64* es uno de los juegos más estimulantes de la N64. Una maravilla.











Destruímos la redacción a base de bombazos con una preview en el número 27.

TODO EN FAMILIA
En *Battletanx* tienes diferentes clanes entre los que elegir, cada uno de ellos con su look postapocalíptico correspondiente. Podrás decidirte, por ejemplo, por los Skull Riders, moteros al estilo *Mad Max*, por los mutantes Cold Warriors o, incluso, por los monstruosos Crimson Guard, una pandilla de guardias reales ingleses muy salvaje. Cada clan tiene sus propios vehículos, todos muy peculiares pero muy bien hechos.





△ *El misil teledirigido en primera persona. ¡Genial!*

¡Mira, el rayo de plasma! ¡Es muy bueno! ▽

△ *Un tanque Rhino en pleno combate. ¡Cuidado con el que te viene por la izquierda!*

Estos tanques son los más grandes y lentos, pero también los más resistentes. Uno de los favoritos, seguro. ▷

△ *El Hornet lanzando misiles... ¡Allá van!*

BATTLE
GLOBAL ASSAULT

¡Peligro! El simulador de 3DO que arrasa con todo, anda suelto.

La premisa sobre la reposa *Global Assault* sigue la absurda línea de su predecesor. Una plaga algo sexista ha aniquilado al 99,9% de la población femenina de la tierra. El resto de los habitantes han acabado formando bandas, metiéndose en tanques y luchando para salvar a las poquísimas mujeres que quedan, llamadas ahora "Queenlords" y que ejercen un poder inmenso. No es que prometa mucho, la verdad...

Menos mal que en el fondo, *Global Assault* es todo un festival de pólvora y bombardeo y el doble de bueno que su la anterior entrega (la cual nunca consiguió un estreno PAL, a pesar del éxito de ventas que tuvo en Estados Unidos). Para empezar, te diremos que los gráficos son más nítidos, más coloridos y están más detallados. Todavía queda algo de niebla pero, al revés que en *Turok*, no impide que el juego se desarrolle a una velocidad más que considerable, y es precisamente esta velocidad lo que eleva *Battletanx: Global Assault* a la categoría de tremenda experiencia multijugador.

LA FICHA

BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	
DE:	3DO/Virgin
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	1 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
Precio no disponible	

Es fácil percatarse de que *Battletanx* ha sido creado pensando en las partidas entre colegas. Aunque hayan hecho un esfuerzo para darle un argumento, la esencia del juego son combates y más combates so pretexto de misiones simples que llevar a cabo. Está bien, pero no es la mayor atracción del juego: ese lugar lo ocupa el modo multijugador.

Volarlo todo por los aires tiene su gracia, pero aún hay más. Dispones de 12 tanques dotados de prestaciones y armas diferentes. Sea cual sea la banda a la que te unas, tendrás a tu disposición toda una flota de tanques entre los que elegir.

Los niveles son geniales e incluyen cantidad de edificios que derribar. ¡Y las armas son el no va más! Confesamos nuestra predilección por el misil teledirigido por control remoto, al que siguen muy de cerca en nuestro ranking los emplazamientos de artillería remotos llamados "Gun Buddies" y las "Bouncing Betties", unas minas que se elevan en el aire, estallan y dejan caer un mortífero láser abrasador.

DURABILIDAD ***El modo multijugador es su punto fuerte y, de seguro, consumirá la mayor parte del tiempo que dediques al juego.***

Hay un sinfín de opciones. Aparte de *deathmatches*, tienes muchos otros modos de juego, cual es son Battlelord -en el que puedes pasar del tanque a un emplazamiento de artillería sobre raíles que custodia tu base- o Convoy, en el que proteges o destruir tanques de refuerzo que estén en una posición vulnerable. Los contrincantes CPU son muy tenaces y violentos.

Así que aquí hay diversión para rato, sobre todo si tienes amigos con los que compartirla. Si, por el contrario, juegas solo, *Global Assault* deja algo que desear, pues sólo te ofrece una secuencia de combates estilo *Rage Wars* algo *light*. Aun así, como los de 3DO se las han ingeniado para que le saques el máximo rendimiento a las partidas con tus amigos, merecen un cierto reconocimiento.

DESTRUCCIÓN TOTAL

Con más dosis de ingenio que muchos otros juegos, el arsenal de *Battletanx* es uno de los mejores que hemos visto en mucho tiempo...

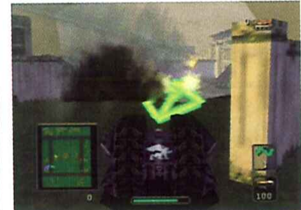
MISIL TELEDIRIGIDO

Sencillamente fantástico. Tras disparar, mantén presionado el botón de fuego y podrás guiar el misil manualmente. Tu tanque quedará expuesto al ataque, claro, pero perseguir a los amiguetes con este artilugio es una gozada.



RAYOS DE PLASMA

El destructivo encanto verde de los rayos de plasma es un arma de doble filo: tienden a rebotar por todos lados y en algunas ocasiones se vuelven contra la misma arma que los ha disparado: la tuya. Utilízalo con precaución.



LANZALLAMAS

¡Qué maravilla! No sólo vas a carbonizar a los tanques enemigos, sino que también puedes emplearlo con los edificios. Disparos continuados darán lugar a un incendio. Ideal para acabar con las amistades más sólidas.



SWARMERS

Por diseño y efectividad, no son nada del otro mundo, pero es un arma de primera, aunque parezca un simple ataque con tres misiles. Los Swarmers vienen de serie en los tanques Hornet, una de las mejores máquinas del juego.

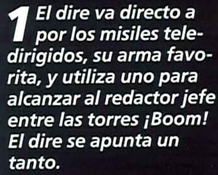


TANX

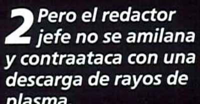
¡AL ATAQUE!

A continuación reproducimos un momento de una de las últimas partidas que hemos jugado en la redacción. ¡Esto es la guerra!

1 El dire va directo a por los misiles teledirigidos, su arma favorita, y utiliza uno para alcanzar al redactor jefe entre las torres ¡Boom! El dire se apunta un tanto.



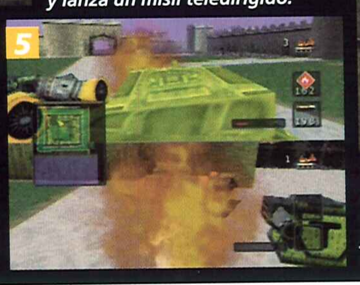
2 Pero el redactor jefe no se amilana y contraataca con una descarga de rayos de plasma.



3 Pese a que parece vencido, el redactor jefe ha procurado guardarse un as en la manga. Casi a punto de desfallecer activa un teletransporte y desaparece buscando un sitio más seguro.



4 Pero, por una extraña maniobra del destino, va a parar justo al lado del tanque del dire. Aquí se lía una buena, entre fogonazos de lanzallamas y Gun Buddies.



5 A pesar de que su tanque es más lento (es un Inferno), consigue escapar y refugiarse en un rincón. Controla la situación y lanza un misil teledirigido.



6 El redactor jefe resiste la embestida y huye dejando tras de sí una hilera de minas. El dire se dispone a perseguirle. Cuando se da cuenta ya es demasiado tarde: ¡hay minas!



7 ¡No es posible! Demostrando una gran habilidad, el dire se ha zafado de las minas y ahora apunta al redactor jefe, debilitado después del último ataque, con su cañón... ¿Qué ocurrirá?

sus más y sus menos

+

- Genial si tienes amigos con los que jugar.
- El armamento es de primera.
- Los niveles son increíbles.

–

- Al modo individual le falta vidilla.
- A veces, los gráficos son algo confusos.

Si esto te gusta...

Vigilante 8
Activision/Proein
M64/18, 74%
Una historia parecida, con vehículos, armas y violencia gratuita. Sólo que no tan bueno.



6 GRÁFICOS
Básicos, les falta detalle y no lucen mucho. Pero están diseñados pensando en la velocidad y no en la estética.

6 SONIDO
Las típicas musiquillas militares y algunos efectos de sonido muy buenos.

7 TECNOLOGÍA
Un multijugador muy competente y muy bien diseñado.

7 DURABILIDAD
El modo multijugador te durará siglos y siglos. Por la sencilla razón de que es muy entretenido.

VEREDICTO
Uno de los mejores multijugadores. Si tienes tres amigos con quienes pasar las tardes del domingo, *Global Assault* es una buena compra.





84%

PRECEDENTES EN 64 Publicamos una *preview* de esta lucrativa licencia el mes pasado.

LISTO PARA LANZAR
La soberbia modalidad de batalla de *Cyber Tiger* pone a dos jugadores en situación de lanzarse pelotas explosivas desde los dos lados de una zanja. Ambos tienen que proteger cinco trozos de tierra. El objetivo consiste en alcanzar con un golpe largo las "torretas de lanzamiento" del enemigo. Cuando se logra el disparo directo, el lugar queda destrozado y la acción pasa al siguiente. ¡Vence el primero de los dos jugadores que acabe con toda la tierra de su rival!





MANDEN REFUERZOS

Al lanzar bajo par, en recompensa puedes elegir entre varios reforzadores...

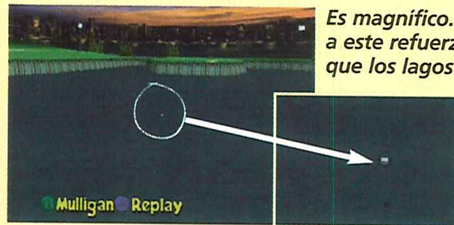
Cohete

Tu pelota se transforma en un cohete a reacción. Recorre 50 ó 60 yardas extra por una larguiíííísima calle.



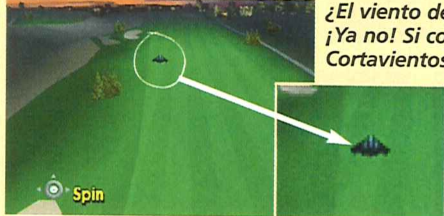


Pelota rasante



Es magnífico. Puedes recurrir a este refuerzo para evitar que los lagos te detengan. La pelota pasará rasante sobre el agua, como una piedrecita arrojada con fuerza.

Cortavientos



¿El viento desvía la pelota? ¡Ya no! Si consigues el Cortavientos, la pelota volará en línea recta, como una flecha, a pesar de todas las brisas.

Retroceso

Si te falla la puntería, trata de obtener este reforzador. Con él podrás rectificar la trayectoria de la pelota a mitad del vuelo.



CYBERTIGER WOODS GOLF

Como Mario Golf, pero sin Mario. Golf a secas.



LA FICHA

CYBERTIGER WOODS GOLF	
DE:	EA
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK: 12 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

Precio no disponible

Cierto día, los muchachos de EA se reunieron para desayunar en su mansión multimillonaria y decidieron crear un videojuego de golf que se encontrara a medio camino entre el asombroso *Mario Golf* y las sólidas licencias de PGA que ya poseían. Sin duda alguna, pensaron que estaban preparando un gran éxito.

Y tenían buenas razones para ello: Tiger Woods aprobó el uso de su imagen, y la tan codiciada licencia de PGA les autorizó a representar recorridos y -en cierta medida- jugadores del mundo real; el equipo de Saffire (creador del excelente *Rainbow Six* y de *Top Gear Rally 2*) trabajó para dar vida a todos sus elementos. Para más INRI, su competencia en la N64 se reducía a un gran simulador de golf.

Por desgracia, algo no cuajó en la mezcla. Aunque todos *querríamos* que *CyberTiger* nos gustara -aunque sólo fuera porque es un juego distinto, o porque todos los jugadores, independientemente de su sexo, hablan en una voz especial estilo "Rainman"-, de hecho no nos gusta. El marcador de potencia de tiro -recordad que éste es el rasgo más importante de cualquier simulador de golf- funciona tan mal que una serie de 18 hoyos se resuelve con la misma facilidad que un K2. Estamos de acuerdo en que el marcador de potencia de "pulsar dos veces", tal como se utilizaba en *Mario Golf*, no es el ideal, pero por lo menos te da cierto control sobre la longitud y fuerza de tu jugada. En *CyberTiger*, ni eso se te permite.

Al igual que la opción no por defecto de *EPGA*, *CyberTiger* emplea el stick analógico como "palo virtual". Tienes que tirar del

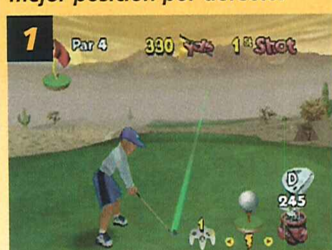


△ *La pose y los movimientos de Tiger se basan en captura de movimiento, con el fin de lograr un máximo de realismo.*

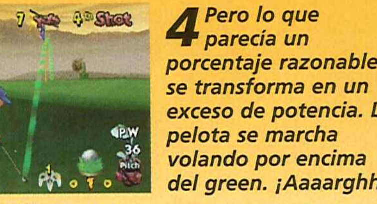
DALE FUERTE

Funciona con porcentajes y, en general, funciona mal...

1 *Bueno, aquí estamos. Al inicio de la calle. Puedes ajustar la dirección del "arco", pero de todos modos adopta la mejor posición por defecto.*



2 *Vamos allá. Tira del analógico. Se activará el porcentaje de potencia de tiro. Al empujar hacia adelante, la pelota sale disparada... ¡zas!*



3 *Te encuentras muy cerca del hoyo. Así pues, ocupas una buena posición de cara al green. Parece que un 90 %, con un ángulo adecuado, tiene que dar en el blanco.*



4 *Pero lo que parecía un porcentaje razonable se transforma en un exceso de potencia. La pelota se marcha volando por encima del green. ¡Aaaarghh!*

5 *Como has entendido que el 90 % no funciona bien, lo intentas por segunda vez con un 66 %. Vuelves a mandarla al green... Otro fracaso.*

6 *¿Qué diablos es esto? Pues bien: la flecha verde sigue el sendero del green y la amarilla indica dónde has golpeado. Es un sistema algo torpe.*

7 *Así que tienes que ajustar la flecha amarilla de tal manera que se encuentre, más o menos, a la misma distancia del hoyo que la flecha verde del otro lado...*



8 *...y ... ¡golpe corto! Por desgracia, no sabes cuánta potencia necesitas para el golpe, por lo que la jugada puede salirte bien... ¡o no!*



Tiger la manda fuera de la arena en la dirección equivocada.

La opción Head Pump es algo extraña, pero divertida.

¡Cuando los golfistas se aburren, juegan a los zancos con los palos de golf!

stick para levantar el palo y empujarlo hacia adelante para dar el golpe. Este sistema puede tener su interés, pero en este juego se aplica de manera desastrosa, porque se desprecian las yardas como medida de distancia y, en su lugar, se utiliza un porcentaje. Como consecuencia, el jugador

TECNOLOGÍA

El stick analógico se emplea como "palo virtual". Este sistema tendría su interés si se pudiera ajustar la potencia apropiada para cada tiro.

nunca sabe cuánta potencia tiene que emplear, porque en ningún momento sabe la distancia a la que se encuentra el hoyo, ni qué porcentajes equivalen a qué distancias. Aún peor, la relación entre los porcentajes no se corresponde con lo que ves en la pantalla. Unas veces, un 75 % basta para mandar la pelota a 251 yardas, mientras que, otras, no basta para dar un golpe corto de 10 yardas. Por supuesto que los palos mayores mandan la pelota más lejos, pero es casi imposible descubrir cuánta fuerza se necesita.

Y es una lástima, porque, si prescindimos de este indicador de potencia tan problemático, nos encontramos con un juego de golf decente, aunque no espectacular. Algunos refuerzos interesantes -como las pelotas que pasan rozando sobre el agua- añaden interés a unos recorridos, en principio, poco atractivos, al igual que los diseños renovados de los mejores greens de PGA. Desde luego, preferiríamos que no hubieran elegido el recorrido más vulgar -Badlands- como opción por defecto. Si no lo abandonas, te verás en un entorno tan interesante como el de la serie más ñoña. Por fortuna, la inteligencia en el trazado de los recorridos te permite olvidar la falta de estilo y -por extraño que parezca- la horrorosa niebla.

Pero, si lanzas la pelota al 45 % por el green y la ves avanzar 120 yardas hasta no se sabe dónde, olvidarás todas las ventajas de la disposición de los recorridos y, de paso, le echarás maldiciones al inventor de esta simpática pelota de golf con reactor incorporado. Porque, de manera semejante a un simulador de fútbol sin botón de pase, el irritante sistema de tiro de *CyberTiger* te impone un juego tan frustrante que casi -decimos bien: *casi*- te obliga a desistir. Y no negamos que este juego *sí* tiene su diversión. Pero esperábamos mucho más. Tal como es, *CyberTiger*, con su mezcla de realidad y fantasía, nos deja bastante indiferentes. Es una lástima.

sus más y sus menos



- Recorridos magníficos.
- Refuerzos imaginativos.
- Excelente modo de batalla.

−

- Horrible marcador de potencia de tiro.
- Gráficos sosos.
- Música agobiante.

Si esto te gusta...

Mario Golf
Nintendo
M64/22, 91%
Nintendo triunfa de nuevo con esta pequeña maravilla. De lo mejor en deportes computerizados.



6 GRÁFICOS
Aunque mejoran en los últimos recorridos, son repetitivos y extremadamente aburridos.

3 SONIDO
Divertidas grabaciones de voz, pero se repiten todo el juego los mismos diez segundos de música.

7 TECNOLOGÍA
Recorridos extensos y magnífica animación con captura de movimiento, pero gráficos pobres.

7 DURABILIDAD
Tres recorridos, un magnífico modo de combate, torneos, tiros de larga distancia. Variedad no le falta.

VEREDICTO
Se trata de un juego solvente, pero el experimento fallido del contador de energía relega a ***CyberTiger*** a un papel secundario frente a ***Mario y EPGA***.

73%





PRECEDENTES EN 64

En el número 26 publicamos una corta preview de este *ofensivo* juego.

¡TODOS AL ARCADE!
Sí, es cierto. Así como *Perfect Dark* dispondrá de un impecable modo arcade, *V8* lleva incorporada una alternativa que no está nada mal. Aparte de los modos multijugador más tradicionales (*deathmatches* simples y juegos en equipo), puedes juntarte con un amigo para emprender juntos el modo principal "misión".





Gracias a las dimensiones de la mira, apuntar es muy sencillo.

Cuando la explosión cae tan cerca, puedes despedirte entre lágrimas de la pintura.

"Sunshine" Steel Works... Ese flash es la única luz de toda el área.

Coche número 13... Trae mala suerte a los enemigos contra los que dispara.

¡Demuéstrale al piloto del avión que sus ventanillas no tienen blindaje antibalas!

VIGILANTE 8 SECOND OFF



¡Más coches! ¡Más pistolas! ¡Más de lo mismo!



ENTRENAMIENTO TODO TERRENO

Second Office presenta una verdadera innovación: tres reforzadores en forma de ruedas de repuesto para el coche. Mejoran un poco el juego, porque te permiten desplazarte sobre diversos tipos de terreno sin necesidad de penalización. Qué bien, ¿verdad?

¡FLOTA!

Este bonito suplemento te permite lanzarte a toda velocidad sobre terreno rocoso o embarrado, o incluso sobre aguas superficiales. También te permite saltar a mayor altura y distancia, aunque el manejo del vehículo se resiente de ello.



¡ESQUÍA!

Sólo se encuentra en los niveles nevados. Transforma las ruedas delanteras en esquíes y las posteriores en grandes neumáticos, con lo que obtienes el máximo poder de tracción y una mejor conducción sobre los hielos más resbaladizos que puedas encontrar.



¡NADA!

Este reforzador, tal vez el mejor de todos, te equipa con propulsores. Especialmente útil en el nivel Florida, en el que se encuentran varias islas aisladas donde puedes encontrar munición y refuerzos. ¡Cuidado con los tiburones!



LA FICHA

VIGILANTE 8: SECOND OFFENCE

DE:	*Activision*
TAMAÑO:	*128Mbit*
JUGADORES:	*1-4*
CONTROLLER PAK:	1 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	*Sí*

11.490 pesetas



BIENVENIDO AL FUTURO

Una rápida ojeada a uno de los niveles del modo misión. Jugamos con John Torque, un, ejem, un capullín venido del futuro. Nos encontramos en las marismas de Louisiana.

1 Tienes que alcanzar varios objetivos: recoger los dos maletines de los sepulcros, proteger los sepulcros mismos y destruir a todos los enemigos.

2 Puedes recorrer un bonito atajo. Basta con que pases por la mansión. Si hasta puedes subir por las escaleras...

3 Y, si quieres atravesar los pantanos de este nivel, basta con que recojas el icono del propulsor y avances por las aguas.

4 Al llegar a los sepulcros, entra a velocidad moderada en un par de mausoleos. Allí te darán los maletines.

5 Pero recuerda que el enemigo no tardará en llegar. Oblígalos a alejarse de los sepulcros y mátalos.

6 Por fortuna, el coche de John Torque tiene su propia arma especial, a saber: su revól-ver, que dispara explosivos de alta tecnología. Y con mucho encanto.

ENCE

◁ Niveles desiertos, pero bellos.

La nueva modalidad para flotar en el aire, como la de Lupus en JFG. ▽

El año pasado, *Vigilante 8*, un juego de combate entre vehículos, sorprendió a todo el mundo por la diversión que brindaba. Sus limitadas premisas se veían compensadas por un verdadero arsenal de armas de destrucción y por los elegantes vehículos que les servían de objetivo, así como por los maravillosos gráficos de alta resolución, el eficiente control analógico y un magnífico nivel de bonus exclusivo para la N64. Admitimos que este juego no alcanzaba la *perfección*, pero nos divirtió mucho más de lo que habríamos esperado de un juego procedente de la PlayStation.

Sin embargo, su inevitable secuela no ofrece nada nuevo. Este defecto no es siempre grave, como vamos a tener ocasión de comprobar con *Mario Party 2*, pero los desarrolladores de *V8*, Luxoflux, no pueden compararse con Nintendo. Así como los brillantes subjuegos de Mario nos entusiasman, este *V8*, con su física exagerada y sus simplones mecanismos de conducción y disparo, nos parece prescindible. Aunque al principio te parezca pasable, *Second Offence* cansa enseguida.

Como en la primera entrega, la dirección de los coches resulta demasiado imprecisa y, en pleno combate, se convierte en un tormento. Se pierde muchísimo tiempo dando vueltas alrededor del enemigo, entre bostezo y bostezo, y disparándole frenéticamente, con la vana esperanza de acertar. Y por si esto fuera poco, todas las misiones son casi idénticas. Sólo varían en la adición de algunos objetivos, como por ejemplo recoger maletines (?). Puedes elegir entre una gran variedad de coches (el más novedoso, y más inútil, es una motocicleta con sidecar). Bueno, *¿y qué?*

Tampoco le vemos mucha gracia al armamento, que en esta entrega se ha ampliado. Ahora dispones de lanzallamas (¿podrás resistir la emoción?), y aunque las armas específicas de los vehículos tengan, como siempre, alguna gracia -sobre todo la capacidad de los camiones de basuras de agarrar los coches enemigos e introducirlos en su triturador-, sólo hemos descubierto *una* verdadera novedad: los sistemas de propulsión (léase "Entrenamiento todo terreno").

En el apartado técnico, no encontramos grandes fallos -aunque la modalidad de alta resolución, sostenida por el pak de expansión, se mueve con poca fluidez- y los niveles son extensos y detallados, desde el tobogán de hielo en una Utah nevada hasta la mansión en ruinas de Louisiana, pasando por el lanzacohetes de Florida (donde, sin necesidad ni razón algunas, puedes hacerte propulsar a la estratosfera; la poca gracia del invento se confirma por la torpeza de la cámara). En cada nivel encontrarás algo distinto, pero nada que solvente el problema principal de este juego: su falta de interés.

Nos hemos encontrado con una versión poco afortunada de un juego pasable y ya conocido. Parece que Activision trata de venderos más *Vigilante 8*, y desde luego tiene derecho a hacerlo, pero, ¿no les bastó con la primera vez? No podemos decir que *Vigilante 8* sea un mal juego; se mantiene en la mediania. Y alguien dijo que no hay mayor crimen que la mediocridad.

VEREDICTO ***Second Offence es una versión poco afortunada de un juego mediocre y ya conocido.***

sus más y sus menos

+
- Gran variedad de coches.
- Niveles extensos y ricos en detalles.
- Gran variedad de armas.
- Modo multijugador semidecente.

−
- Suele aburrir.
- Combate torpe.
- Física dudosa.
- Apenas se diferencia del original.

Si esto te gusta...

Destruction Derby 64
THQ
M64/26, 67%
Puedes destrozar gran cantidad de coches en esta actualización de PlayStation.



7 GRÁFICOS
Nítidos y muy detallados, pero aparecen objetos de la nada.

6 SONIDO
Efectos de sonido de los vehículos y horrible música.

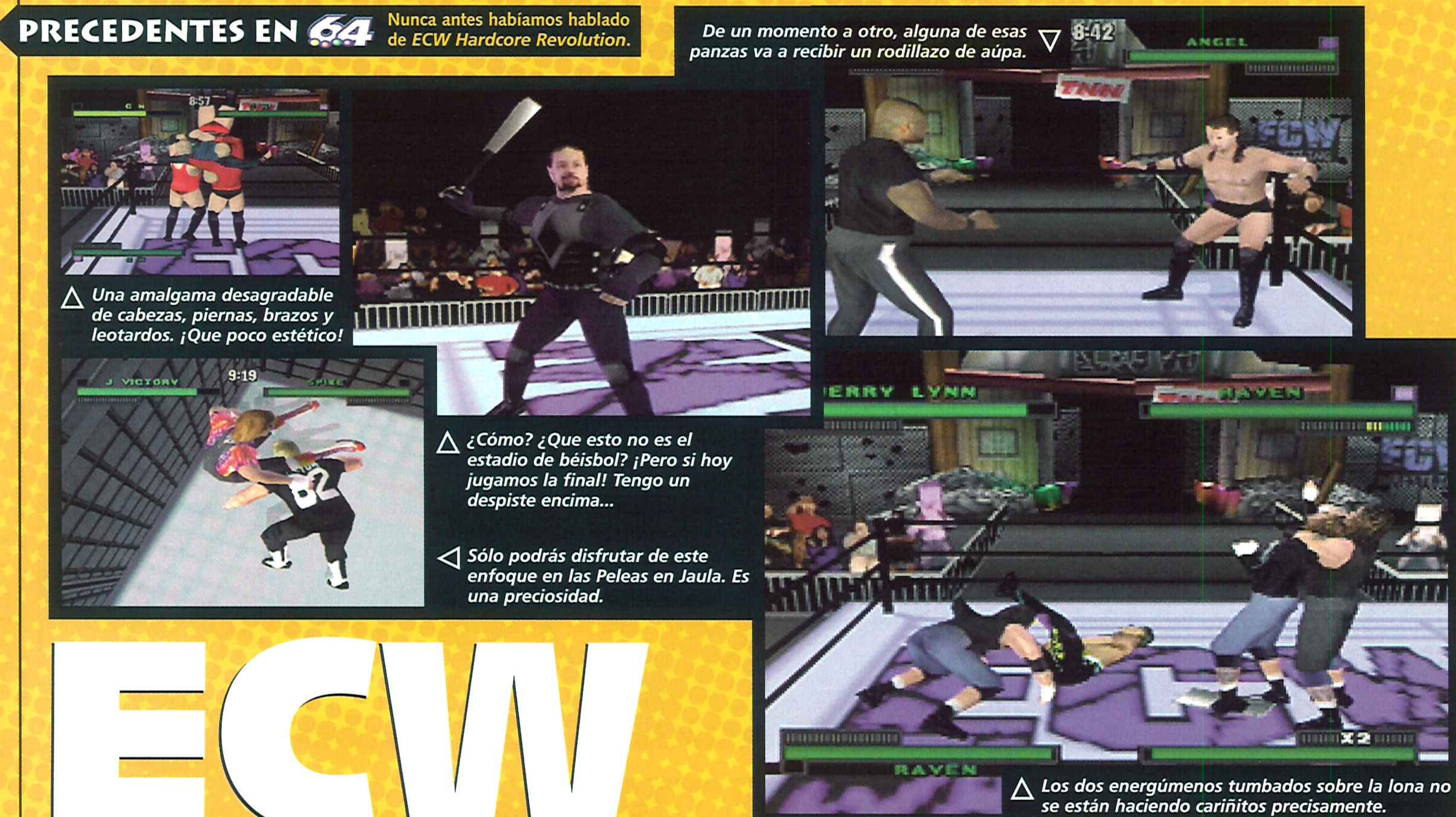
6 TECNOLOGÍA
Sus orígenes en PSX se hacen notar, pero los gráficos y el multijugador compensan su falta de vigor.

6 DURABILIDAD
Aburre enseguida, aunque el modo arcade y el multijugador le alargan la vida.

VEREDICTO
Aunque a ratos divierta, Second Offence se parece demasiado a su original y plantea demasiados problemas como para triunfar.



PRECEDENTES EN 64 Nunca antes habíamos hablado de *ECW Hardcore Revolution.*



De un momento a otro, alguna de esas panzas va a recibir un rodillazo de aúpa.

Una amalgama desagradable de cabezas, piernas, brazos y leotardos. ¡Que poco estético!

¿Cómo? ¿Que esto no es el estadio de béisbol? ¡Pero si hoy jugamos la final! Tengo un despiste encima...

Sólo podrás disfrutar de este enfoque en las Peleas en Jaula. Es una preciosidad.

Los dos energúmenos tumbados sobre la lona no se están haciendo cariñitos precisamente.

ECW HARDCORE REVOLUTION

Un nuevo título de wrestling se apunta al club de la lucha.



LA FICHA

ECW HARDCORE REVOLUTION

DE:	Acclaim
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK: 28 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

9.990 pesetas

A TU GUSTO

El modo para crear a tu propio luchador de *WWF Attitude* apenas sí ha cambiado, pero merece la pena recordar lo estupendo que es. Puedes alterarlo todo, desde la peluca de los contendientes hasta el texto que se lee en el trasero de los pantalones y, además, cabe la posibilidad de combinar los movimientos, entradas y contoneos de los diferentes luchadores que vienen por defecto. Nos hemos dedicado a poner al día a los más representativos componentes del circo de la *ECW*, entre los que se incluye el gigantesco bufón Chad Satchel y su "peculiar" técnica de lucha, que consiste en patear las piernas del rival una y otra vez hasta que cae noqueado.



Chad Satchel en plena faena. Lo suyo son las patadas.

Este tipo, más que un luchador parece un rompecabezas.

El famoso Chad Satchel en el modo de diseño. Su parecido con Mr. T es brutal. A él tampoco le gustan los aviones.

SIN OPCIONES

Una Pelea Callejera en todo su esplendor. Si quieres algo más cañero, apuesta por un Death Match. Podrás incluso empuñar armas.



¿Estos tíos pelean, o imitan los contoneos de Chayanne sobre el escenario? ¡Habrase visto!



Tres opciones (entre un máximo de cinco). No es mucho para un juego de lucha con pretensiones. Queremos más, Acclaim.

Tal vez estemos demasiado acostumbrados a la variadísima oferta de otros títulos de lucha anteriores pero, a nuestro parecer, *ECW Hardcore* se muestra parco en opciones. Una vez hayas flirteado con las "Modificaciones de Victoria" (una par de opciones que determinan el modo de ganar), apenas puedes personalizar nada más, si exceptuamos el tipo de escenario. Estadios, eso sí, hay un mogollón, entre los que se incluye el decepcionante modo "Street Fight" (Lucha Callejera), que en lugar de tratarse de un combate violento y sin entrañas en algún suburbio neoyorquino, se limita a un cuadrilátero normal y corriente franqueado por cuatro paredes de ladrillo. Decepcionante.

HAZ LO QUE DEBAS

Ni pacto entre caballeros ni tonterías por el estilo. En ECW Hardcore sólo hay una regla: no existen las reglas.

BAJO EL CINTURÓN

Tiempo atrás, los golpes bajos estaban más que prohibidos. Hoy día, lo que se lleva es el castigo de las partes blandas, e incluso se acompaña de un ruidito peculiar que acrecienta la hilaridad del momento. Seguro que no podrás evitar cruzar las piernas.



SALIDA DEL RING

Hay dos formas de abandonar el cuadrilátero: por tu cuenta o a causa de un golpe tan contundente que te proyecta sobre las cuerdas y te aplasta el careto contra el suelo, al ladito de los espectadores. Una vez fuera, los combates son mucho más divertidos (siempre y cuando no se resuelvan con una persecución interminable alrededor del ring).



LA JAULA

En el imponente "combate enjaulado", una altísima valla metálica rodea al ring. De este modo, no puedes rebotar contra las cuerdas ni maniatar allí al rival. Pero sí que tienes la oportunidad de trepar a lo alto de la valla y tirarte en picado sobre la calvorota del contrario. Aunque lo más probable es que te estrelles contra la lona y te partas las piernas.



TAG TEAM

El dolor nunca es agradable, por lo que será mejor que un miembro de un Tag Team no la emprenda a puñetazos contigo. ¿Por qué? Pues porque su compañero se unirá a la fiesta y, entre los dos, te darán una paliza que te dejará baldado. Peor aún resulta "The Splits", un movimiento mediante el cual cada luchador te agarra por una pierna y, acto seguido, empiezan a tirar en sentido contrario. ¡Eso duele!



Hace ya bastante tiempo, encabezábamos nuestra review del *WCW vs NWO* de THQ con una gran foto del luchador más emblemático de la WCW, Hollywood Hogan, con su inconfundible pañuelo y su escasa cabellera. ¡Cómo cambian las cosas! Por un lado, THQ ha perdido la licencia de la WCW, ya que EA se ha hecho con ella pero, por otro lado, Raven (famoso luchador de la WCW) ha cambiado de chaqueta y se ha apuntado a la Extreme Championship Wrestling, la variante más novedosa y sanguinaria de la lucha americana. Por lo tanto, vuelve a ser el protagonista del último juego de Acclaim, que se ha hecho con la licencia de la ECW tras perder toda opción sobre la WWF, por culpa de THQ.

Lo malo es que Raven es el único personaje medianamente conocido. Puede que la ECW sea más sanguinaria, brutal y llamativa que las otras federaciones, pero cuenta con una nómina de luchadores casi del todo anónima. El hecho de contar con más de 50 personajes apenas sí tiene peso específico, ya que cualquiera de ellos es tan famoso como el butanero de mi barrio y la verdad es que unos nombres tan ridículos como "Balls" (Pelotas) o "Smothers" (Sofocos), no es que den mucho miedo que digamos.

No obstante, a largo plazo, eso poco importa. En cuanto los luchadores de tu cartucho *ECW* pisen la lona, te resultará muy difícil adivinar las diferencias existentes entre este título y el original, *WWF Attitude*. El ritmo acelerado de los movimientos, de una velocidad hilarante, es el mismo, así como los cuerpos rebotados

DURABILIDAD

En cuanto los luchadores de ECW pisen la lona, apenas notarás la diferencia entre este juego y el original, WWF Attitude.



¿AXL QUÉ?

Seguro que hasta tu abuela habrá oído hablar de Hulk Hogan (o Hollywood, o como quiera que se haga llamar hoy día), pero te costará horrores reconocer a uno solo de los esperpentos con mallas que pululan por las pantallas de *ECW Hardcore*. Por eso, hemos elaborado una lista de parecidos razonables que te ayudará a recordarlos.

Axl Rotten
Rasgo Peculiar: Rubio oxigenado más pálido que un guiri escandinavo.
Parecido Razonable: Esperanza Aguirre de mala gaita.

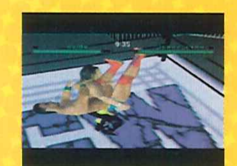
Dreamer
Rasgo Peculiar: Obesidad.
Parecido Razonable: Cristina Almeida con acento yanqui.

S Crazy
Rasgo Peculiar: Barba de chivo
Parecido Razonable: Alejandro Sanz con sobrepeso.

Roadkill
Rasgo Peculiar: Perilla de predicador
Parecido Razonable: Pancho Céspedes descafeinado.

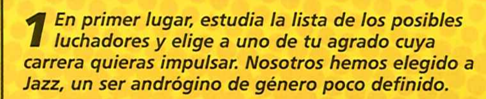


CINEMASCOPE
Pensábamos que esas franjas negras que reducen la pantalla por arriba y por abajo eran cosa del pasado. Sin embargo, en ECW Hardcore vuelven a limitar el campo de visión de forma tremebunda. Suponemos que, cuando el juego vea la luz, los programadores habrán solventado el problema. Si no es así, prometemos personarnos en las oficinas de Acclaim para darles un buen rapapolvo.

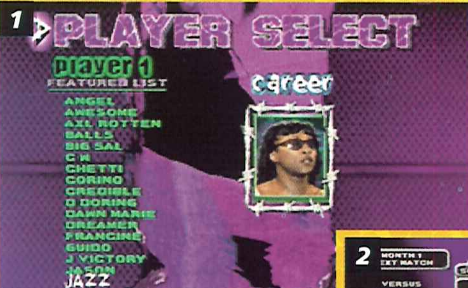


MODO CARRERA

Un recorrido por el modo medio decente para un jugador de *ECW Hardcore*.



***1** En primer lugar, estudia la lista de los posibles luchadores y elige a uno de tu agrado cuya carrera quieras impulsar. Nosotros hemos elegido a Jazz, un ser andrógino de género poco definido.*

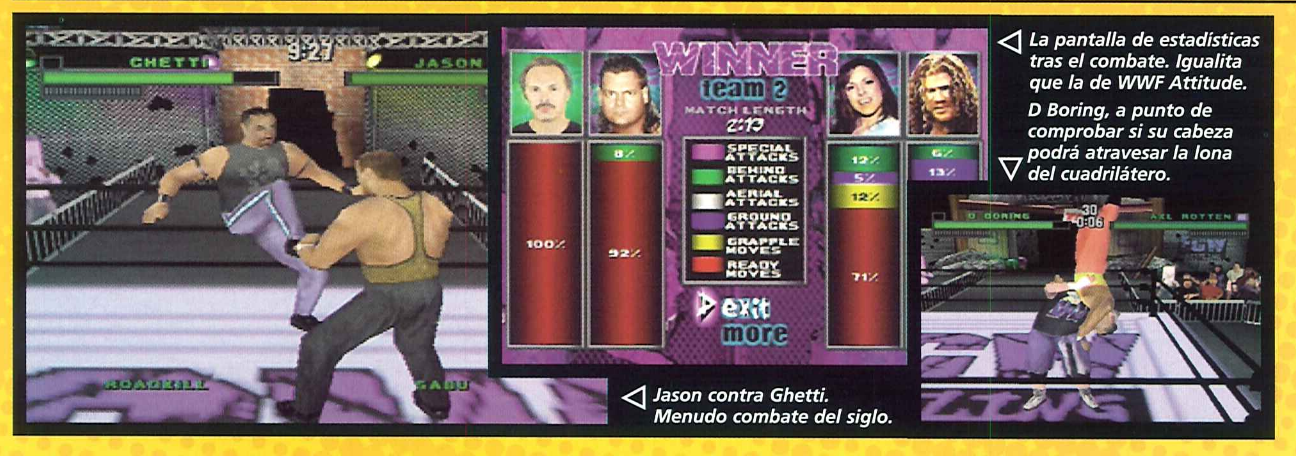


***2** A continuación aparece un pequeño calendario con la agenda de tu luchador. Al contrario que en Ready 2 Rumble, no hay opciones de entrenamiento. De cabeza al primer combate.*

***3** Por suerte, el primer rival es uno de los programadores del juego. Para romperle la cara, basta con unos cuantos movimientos sencillos. En tres minutos pasamos a otra cosa.*

***4** Si mueves el stick analógico una vez acabado el combate, accederás al ranking del campeonato. Como comprobarás, a Jazz aún le queda un largo trecho por recorrer para hacerse con el ansiado "Cinturón Acclaim".*





La pantalla de estadísticas tras el combate. Igualita que la de WWF Attitude.

D Boring, a punto de comprobar si su cabeza podrá atravesar la lona del cuadrilátero.

Jason contra Ghetti. Menudo combate del siglo.

desde las cuerdas, las expulsiones del ring, y la mayoría de llaves, agarres y otros movimientos. Tras un análisis más pormenorizado, uno se percata de que se ha hecho más hincapié en las patadas y puñetazos, para que cuadre con la brutalidad inusitada de la ECW pero, aparte de este detalle, los luchadores de *ECW Hardcore Revolution* parecen fotocopias idénticas de los de *WWF Attitude*.

TECNOLOGÍA

Los luchadores pueden machacar la cara del contrario o saltar desde el suelo para castigar su entrepierna; la sangre fluye a borbotones.

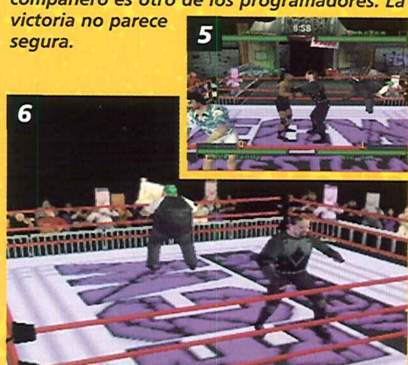
Esta aparente desidia no se limita tan sólo a los luchadores. El estilo de los escenarios, las entradas, las opciones, e incluso las pantallas con las estadísticas que aparecen al final de los combates, apenas han cambiado.

Por norma, la política que siguen los simuladores de deporte oficiales consiste en lanzar el mismo juego una y otra vez, introduciendo unas mejoras mínimas cada año, pero THQ se lleva el gato al agua en las listas con sus juegos de lucha en cada nueva entrega, y tanto el estilo como el aspecto de *Attitude* empiezan a parecer harto anquilosados al lado de *Wrestlemania 2000*, por lo que resulta sorprendente que los esfuerzos de Acclaim se limiten a cambiar las tres letras mayúsculas del título.

A pesar de todo, *ECW Hardcore* es rápido, si lo comparamos con los continuos e interminables agarres de *Wrestlemania*, y los movimientos son los más violentos vistos hasta la fecha. Los luchadores pueden patear la cara del contrario, o pegar grandes saltos desde el suelo para asestar tremendos golpes en la entrepierna, y la sangre mana a borbotones; en un momento dado, vimos incluso como, tras encajar una tunda de órdago, un luchador llegó a hacérselo encima. ¡Muy desagradable! No es tan sanguinario como esperábamos, pero seguro que más de un padre pondrá el grito en el cielo cuando compruebe que su estimado retoño se lo pasa pipa ensañándose con las partes blandas de alguna de esas bolas de sebo con leotardos.

Ejecutar los movimientos más espectaculares no es tarea fácil. Una vez más, Acclaim ha decidido mortificar a los fans incondicionales del sistema de agarres constantes de THQ al apostar por una serie de combos más propia de un *beat 'em up*. Con este sistema, sólo los alumnos más aventajados en agilidad dactilar serán capaces de propinar los golpes más sonados. Al principio resulta desalentador; los primeros combates se reducen a meros intercambios de patadas y puñetazos, y el único momento culminante nos lo ofrece Dawn Marie, la feroz luchadora, cuando pisotea sin piedad el cabezón de Rhino una vez ha conseguido tumbarlo.

5 La siguiente batalla es un combate Tag Team pero, cosas de la vida, tu compañero es otro de los programadores. La victoria no parece segura.



6 Como era de esperar, Jazz y su negado compañero sufren una humillante derrota. Pero no hay tiempo para lamentaciones. El sábado toca pelea televisada. Te has quedado sin fin de semana.

"Cariño, no me gustan esas demostraciones amorosas en público."

¿Una escalera de mano? Un buen método para "escalar" puestos en la clasificación.

Sin embargo, si buscas en la lista de movimientos (a la que puedes acceder en cualquier momento desde el menú de pausa), muy pronto las más vistosas brutalidades pasarán a forma parte de tu repertorio. Por ejemplo, el movimiento más espectacular del insulso Dreamer, consiste en ponerse de rodillas sobre el rival noqueado y machacarle el jeto con los puños sin compasión. Es una auténtica pasada. Acclaim apuesta cada vez más por la lucha tipo arcade en sus juegos de *wrestling*, y los frenéticos intercambios de golpes inverosímiles de *ECW Hardcore* lo convierten en el título más rápido y espectacular de todos.

No obstante, para sacar el máximo provecho de un combate en *ECW*, deberás prescindir de los rivales controlados por el ordenador. El modo carrera para un jugador, en el que un luchador con un nombre ridículo, y al que no conoce ni su madre, puede acabar siendo la elección predilecta de los combates televisados por una cadena de pago, es bastante entretenido. Pero la IA del ordenador, que te permite pegarte los diez minutos que dura un combate ensañándote sin aparente oposición con el hígado del rival, hace que las partidas en solitario acaben convirtiéndose en una experiencia tediosa y anodina.

Así pues, y como siempre, el modo multijugador se erige en el salvador de otro juego de lucha americana, y evita que cualquiera tire el cartucho a la basura a los tres días de aburrirse de la experiencia en solitario. La vis cómica de la frenética lucha de *ECW* alcanza todo su esplendor si se comparte con tres amigos y, además, se puede elegir entre diversos modos de juego, entre los que se incluye el brutal combate "Barbed Wire" (Alambrada), en el que los luchadores pueden acabar dejándose la piel contra el alambre espinoso que rodea al cuadrilátero. Como guinda del pastel, tenemos el insuperable modo para crear a tu propio luchador de Acclaim. De tu garganta brotarán carcajadas a mansalva cuando un barbudo porcino o una Barbie con gorro de lucha salidos de tu imaginación se pavoneen de su ridiculez en medio del ring.

En resumidas cuentas, *ECW Hardcore* es un batiburrillo sin par. Por una parte, resulta tan rápido, fascinante y adrenalínico como *WWF Attitude* (sobre todo si tenemos en cuenta que, básicamente, se trata del mismo producto con diferente envoltorio). Pero por otra, si lo comparamos con el título WWF de THQ, mucho más completo, o si ya dispones de *Attitude* o *Wrestlemania*, no resulta muy recomendable. Esperemos que, la próxima vez, Acclaim haga una apuesta nueva y sorprendente y no se limite a dormirse en los laureles y a ofrecer más de lo mismo.



El divertidísimo modo para cuatro jugadores. Las carcajadas están aseguradas.



A Master acaba de lanzar por los aires al bueno de Big Sal. Con semejante ballena, ya tiene mérito.

sus más y sus menos



- Es muy rápido.
- Más sangriento que el resto.
- Con los colegas te reirás un montón.

-

- No mejora para nada respecto a WWF Attitude.
- No gustará a los incondicionales de los agarres.
- IA de los rivales decepcionante.

Si esto te gusta...

WWF Wrestlemania 2000
THQ
M64/25, 90%
De momento, el mejor juego de lucha del mercado. Fantástico.



9 GRÁFICOS
Casi idéntico a Attitude, pero con un modo en alta resolución excepcional.

7 SONIDO
Lo de siempre, aparte de unos comentarios inteligibles.

8 TECNOLOGÍA
Aprovecha bien las capacidades de la N64, pero Acclaim apenas sí ha reforzado el trabajo realizado con Attitude.

8 DURABILIDAD
Hay bastantes opciones, y con amigos, resulta muy entretenido.

VEREDICTO
El juego de wrestling de Acclaim es completo y auténtico, pero carece tanto de mejoras como de una licencia de relumbrón.





PRECEDENTES EN  Hicimos una refrescante preview de *Hydro Thunder* en el número 26.

ÚNETE A LA CARRERA

A diferencia de la versión Dreamcast, *Hydro Thunder 64* incluye una versión para cuatro jugadores. Por desgracia, el juego pierde mucho dinamismo cuando cuatro personas se ponen a jugar y sólo tienes disponible la visión en primera persona, lo que reduce el nivel de detalle. Por otro lado, el modo para dos jugadores es muy entretenido, rápido y divertido, con carreras muy disputadas. Encantador.







◁ Con el icono azul consigues un turbo de cuatro segundos.

Las lanchas de la policía aparecen de vez en cuando para aguar la fiesta. ▷

Las ruinas de Nueva York. Uno de los mejores circuitos del juego. ▷

¡Házte con ese turbo! Son indispensables si quieres ganar. ▽





△ Los canales de Venecia: uno de los circuitos más difíciles.

▽ Mira, ¿ves a la orca ahí a la derecha? A eso nos referimos cuando hablamos de detalles minuciosos.

▽ Hay que admitirlo, las aguas están demasiado tranquilas. Calma chicha.



HYDRO THUNDER

El juego de carreras acuáticas de Midway llega triunfante.

LA FICHA

HYDRO THUNDER

DE:	*Infogrames*
TAMAÑO:	*128Mbit*
JUGADORES:	*1-4*
CONTROLLER PAK: 6 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	*Sí*

8.990 pesetas

UN PASEO EN LANCHA

En *Hydro Thunder* hay 13 vehículos, todos ellos con sus distintas características especiales, puntos fuertes y puntos débiles. Aquí tienes nuestros favoritos.

Thresher

Esta belleza oscura (la favorita del dire) es un peligro. La aceleración no mata, pero la velocidad es cosa fina y se llevará por delante todo lo que se interponga en su camino.



Miss Behave

El nombre es muy cursi, pero no te fíes. Esta lancha se maneja muy bien y su diseño aerodinámico se traduce en un deslizamiento y un comportamiento impecable en rampas y saltos.



Rad Hazard

Está construido a partir de restos de ovnis. El manejo no es muy bueno, pero la capacidad de propulsión es impresionante y cuando conectas el turbo a tope, va como un rayo.



Banshee

Acostumbrarse a su control es complicado, pero es una de nuestras favoritas, porque destaca en todo lo demás. A veces tiende a balancearse un poco; que lo sepas.



ATAJO ACUÁTICO

Déjanos presentarte el atajo del nivel del Círculo Ártico. ¿Preparado?

1 ¡Allá vamos! Si pisas el acelerador justo cuando el "1" aparece en pantalla, conseguirás un turbo extra, suficiente para una buena salida.



2 Hazte con el turbo que tienes enfrente y dirígete a la rampa que tienes en el flanco izquierdo. Emplea el turbo para ganar algo más de velocidad y...

3 ¡Fiiiuuu! ¡Pasas por encima de la montaña para atajar! Recuerda que mientras estás en el aire puedes equilibrar tu lancha para lograr después un buen amerizaje.



4 Este túnel pronto será un recuerdo. Cuando te acerques a él, utiliza un Hydro Jump (frena y luego utiliza el turbo) para entrar en él.

5 El túnel helado en el que te meterás es otro atajo. A la salida, podrás acelerar sobre una capa de agua helada.

6 Con un Hydro Jump saldrás por este hueco helado. Te habrás ahorrado una curva y quizás te hayas cargado un par de pingüinos por el camino.

7 Después de cortar camino pasando por un arco de hielo para conseguir un icono rojo de turbo, sigue al barco policía hacia la rampa para conseguir todavía más potencia.

8 Ya casi estamos; ahora –con suficiente velocidad o con otro Hydro Jump– salta al banco de hielo para cortar camino a través de las entrañas de este barco enorme

9 Y ya estás en la recta final. El último atajo que has tomado te deja enfrente de una rampa de aceleración. ¡Muy bien, campeón!

Hay que felicitar a Midway. Después del impresionante *World Driver Championship* y de *Ready 2 Rumble*, que era para partirse de risa, llega este juego de carreras acuáticas al estilo de *San Francisco Rush*.

¡Y qué divertido es! Pero dejemos las cosas claras desde el principio: esto no es *Wave Race*. El agua es una superficie lisa e inmóvil, sólo de vez en cuando aparece alguna ola... marejadilla, más bien. El juego de Nintendo sigue siendo –y de lejos– el mejor juego de carreras acuáticas. Pero ¡no te equivoques! *Hydro Thunder* da mucho de sí. Es un juego de carreras muy ingenioso y entretenido.

No tiene muchas olas, pero sus lanchas futuristas son muy manejables. Se deslizan y botan, surcando las aguas, sumergiéndose después de los saltos, virando en las curvas y dejando una estela allí por donde pasan. Los controles son fáciles de dominar e, incluso, te hará invulnerable durante unos instantes y te permitirá apartar a tus oponentes del camino. Muy gratificante.

Además de ser muy ingeniosos, los circuitos están llenos de detalles y color, lo que no ralentiza para nada la velocidad de animación, que sigue siendo impecable (también en el modo de alta resolución, disponible al conectar tu Expansion Pak). Hay atajos por todas partes, desde pequeños saltos por tierra firme hasta inmensos tramos nuevos del circuito a través de grutas ocultas. Hay mucho que descubrir.

Muchos de los atajos se combinan con el énfasis que *Hydro Thunder* pone en los saltos, unos saltos que casi te dejarán sin aliento. Carreras frenéticas, secretos que desen-

◁ La atención prestada a los detalles es una pasada; ¡mira ese buque!

Las lanchas enemigas son diabólicas, no se detienen ante nada. ▷

TECNOLOGÍA ***El manejo de las lanchas es tal y como ha de ser. Su control es excelente.***

ofrecen un par de sutilezas que no están nada mal; por ejemplo, si combinas la aceleración con el frenado, tu lancha se elevará por los aires unos instantes, un movimiento esencial para hacerte con turbos y encontrar atajos. Claro que hay algunas lanchas que están mejor diseñadas que otras. Si empleas un "turbo continuo", podrás activar el "Mighty Hull" de la lancha que conduzcas, que te

trañar... Todo contribuye a darle, si cabe, más emoción al juego. Añade un par de oponentes CPU –unos contrincantes de armas tomar, que no se conformarán con mantenerse en línea recta mientras navegan, sino que zigzaguearán y se interpondrán en tu camino – y tienes un juego que lo tiene todo para ofrecerte las más brutales descargas de adrenalina *arcade*.

No es perfecto, por supuesto, y es que en el fondo no es más que un juego de carreras. Y, aunque las pistas están repletas de atajos, eso no significa que vayas a tardar una eternidad en verlo todo. Para terminar, te recordamos que aquí hay mucho con lo que divertirse, ya que sus desarrolladores, Eurocom, han hecho un buen tra' ;o. Además, la versión del juego para N64 es idéntica a la versión Dreamcast (la misma velocidad, la misma cantidad de detalles...). Son perfectamente comparables, quitando el aspecto gráfico, claro está. Y de hecho, *Hydro Thunder 64* ofrece un pequeño extra: el modo para cuatro jugadores (la máquina de Sega sólo ofrecía uno para dos). No está nada mal, ¿eh?

Así que un aplauso para Midway. *Hydro Thunder* es diversión garantizada.

sus más y sus menos



- Rápido.
- Circuitos muy imaginativos.
- Atajos a montones.
- Diversión arcade de la buena.

−

- No te durará mucho.
- No hay olas.
- El agua tiene mala pinta.
- Wave Race es mejor.

Si esto te gusta...

Wave Race 64
Nintendo
N64/2, 90%
Sencillamente, impresionantes efectos acuáticos. Y, también, todo un clásico.



8 GRÁFICOS

Muy detallados, muy coloridos. Impecables.



6 SONIDO

Comentarios chillones en inglés y música potente.

7 TECNOLOGÍA

Buena, rápida y fluida, pese a la complejidad gráfica del juego.

7 DURABILIDAD

Hay muchos circuitos y vehículos que desbloquear y además, es sorprendentemente difícil.

VEREDICTO

Toda una sorpresa: *Hydro Thunder* es *San Francisco Rush* sobre agua, pero consigue ser mucho mejor de lo que parece. Diversión de primera.



sus más y sus menos

+

- Editor de pistas.
- No tiene niebla.
- 16 recorridos...

–

- ....son casi todos iguales.
- Repetitivo.
- Gráficos poco espectaculares.

Si esto te gusta...

Supercross 2000
EA
M64/28, 76%
Un simulador de motociclismo en el fango. Complicado, pero satisfactorio a medio plazo.



5 GRÁFICOS



El aspecto más flojo del cartucho. Las motos no son muy reales.

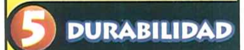
6 SONIDO

Offspring en la pantalla de menú, más otras canciones roqueras.

6 TECNOLOGÍA

El Editor de Pistas es bueno, pero apenas pone a prueba a la N64.

5 DURABILIDAD



Tiene muchas opciones, pero es mejor que lo juegues en compañía.

VEREDICTO

Jeremy McGrath peca de monótono, aunque el editor y el multijugador le salvan el pellejo.



PRECEDENTES EN 64



Busca, pero no encontrarás referentes en anteriores *M64*.



Los grandes saltos te permiten hacer acrobacias.

Los fondos son bonitos, pero falta acción.

Una de las ocho pistas exteriores del juego.

Esta "parrilla" te obliga a avanzar a velocidad de caracol. Evítala en tus propias creaciones.

PISTAS A GRANEL

El Editor de Pistas de *Jeremy McGrath* funciona de manera muy parecida al de *Re-Volt*, el juego de carreras de coches teledirigidos de Acclaim. Con la única diferencia de que, en esta ocasión, no cuentas con tanto espacio para los trechos de pista más brutales y no encontrarás cañerías, puentes ni zigzags. En cambio, sí que tendrás tu ración de saltos, golpes y horquillas. Diviértete con la composición de la pista y pónselo difícil a los gallitos de tus amigos. Es lo mejor del juego...



Crea tu pista todo lo espectacular que quieras.



Después podrás probarla y competir en ella. No está mal.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000



Motocross. Sin duda, lo mejor de Jeremy McGrath.

Más carreras para tu N64. Esta vez, con el sello de Acclaim.

Si el mes pasado te presentábamos la incursión de EA en el mundo de las motos, este mes le toca el turno a los padres de la saga *Turok*, dejando el pabellón del motor sobre barro bien cubierto. ¿Cuál es mejor? **Lee y decide por ti mismo.**

LA FICHA

SUPERCROSS 2000	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	64Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK: 12 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
9.990 pesetas	

Estamos de acuerdo en que, de entrada, no esperábamos que *Jeremy McGrath*, un juego en homenaje a un ¿famoso? piloto de Supercross, fuese el juego más divertido del mundo (pese a que cuenta con el atractivo que suponen las carreras sobre barro y las motos oficiales de este torneo). Sin embargo, no se erige como serio competidor para el *Supercross 2000* de EA que, aunque *acabe* por aburrir, tiene una curva de aprendizaje decente y cierta emoción, pues las pistas repiten siempre el mismo trazado oval y no ofrece nada nuevo.

De esta forma, *Jeremy McGrath* se resiente sobre todo de no plantear ningún reto, pero también del poco esmero que, a todas luces, se ha puesto en la creación de los gráficos. Por otro lado, sus controles son muy precisos: te ahorran dificultades al girar y te evitan la prueba de nervios que se sufre cada vez que hay problemas para mover la cámara. Hasta cierto punto: al girar, los motoristas tienden a "saltar" de un punto a otro en vez de desplazarse con fluidez. Parece que los desarrolladores de Acclaim-Salt Lake City (responsables de los juegos de *wrestling* de la misma compañía) hayan filmado solamente cuatro animaciones de "giro": izquierda, derecha, un poco más a la izquierda y un poco más a la derecha.

Los 16 recorridos se dividen en dos categorías: supercross y motocross. Supercross te ofrece carreras no muy súper en estadios, mientras que en motocross dispones de recorridos exteriores algo más interesantes. Ninguna de las dos categorías logra cautivar pero, al menos, motocross *sí* ofrece algunos giros y curvas y un buen número de saltos, con lo que puedes aprovechar la otra cualidad reconocida del juego: sus acrobacias. Si pulsas R mientras estés en el aire y mueves el stick analógico puedes ejecutar acrobacias tales como trazar un círculo con las piernas, levantar los brazos en alto y mover hacia adelante la ingle como si fueras Michael Jackson. Si te salen bien, se descontarán algunos segundos extra del marcador de tiempo. Sería una idea perfecta si no fuera ya de por sí fácil alcanzar cronometrajes inmejorables. (En su mayor parte, los motoristas del ordenador son auténticos cretinos.)

El multijugador apenas ofrece la diversión deseada pero, de todos modos, produce la extraña sensación de que, en la variedad para dos jugadores, todo se mueve con mayor rapidez, mientras que la modalidad para cuatro jugadores es la más recomendable del cartucho y la que te hará olvidar las pegas de las otras.

PRECEDENTES EN 64

Tarzan llegó sin avisar. Apareció, lo jugamos y lo analizamos.



Tarzan está a punto de enredarse con una liana. Mira cuántas monedas le quedan por recoger.

¿Agobio? Esta sección es de lo más irritante desde que jugamos a Superman.

Hace falta muuucha paciencia en todo momento.

En Crash Bandicoot había una escena como ésta

¿Y LA LEY DE LA JUNGLA?

Creíamos que Tarzan era el rey de la jungla porque era bueno con todos los animales. Ellos le respetaban, él les protegía. Pero al parecer estábamos equivocados, porque a Tarzan se le ha despertado un instinto asesino y la ha tomado con los monos ya desde el primer nivel. ¡Cómo se entere Donkey Kong se va a armar una buena!





El niño al que educaron los monos ha perdido el respeto por sus padres.

El pequeño Tarzan intentando amputar un rabo.

DISNEY'S TARZAN

¿Es realmente el rey de la selva?

Este es uno de esos juegos que pinta bien, que te tiene en ascuas por la demo que has probado, con un sonido es estupendo, pero cuando llega la hora de la verdad presenta una jugabilidad tan poco imaginativa que hasta los estándares de 1984 lo hubieran calificado de aburrido.

El *software* actual hace de *Tarzan* un juego gráficamente impresionante. Se trata de un plataformas en 2D con escenarios en 3D, al estilo de *Pandemonium* y *Crash Bandicoot* de la PlayStation, pero al jugar, uno intuye que parece estar diseñado por alguien que, desde luego, no conoce ninguno de los juegos de Mario. Encontrarás monedas y frutas que recoger, pero para acabar rapidito lo mejor es mantener presionado derecha en el D-pad y darle al botón de salto continuamente para ir esquivando criaturas peludas que, de manera inexplicable, van reduciendo poco a poco la barra de salud del hombre mono.

Por qué mapaches, ranas y monos atacan a Tarzan, cuando se supone que es el amigo de todos los animales, es una pregunta que nos sobrepasa... Y es más: en la jungla hay algo que no marcha bien, porque Tarzan, a su vez, se dedica a machacar a todo lo que se mueve. Total, que mientras vas avanzado, entre golpe y golpe, por los distintos niveles, notas cómo se te van pasando las ganas de jugar. ¿Para qué molestarse en recoger todas esas monedas cuando tienes que pararte y saltar, pararte y saltar para hacerte con cada una de ellas? ¿A quién le quedan ánimos para pasarse las tres secciones de surf por los árboles si los ángulos de cámara son tan poco acertados que sólo ves los obstáculos cuando ya te has estampado contra ellos?

En general la cosa no es muy buena. La única razón por la que te puede apetecer jugarlo hasta el final es para contemplar los escenarios, tan maravillosos, que consiguen que te olvides de la acción. De hecho, es prácticamente imposible determinar dónde acaba el escenario y dónde empiezan las plataformas. Algunos animales también son parte del escenario y pasarán por tu lado de forma inofensiva, mientras que otros, de aspecto prácticamente igual, se te zamparán en un suspiro. No podrás distinguirlos a menos que juegues cada día hasta la saciedad y, sinceramente, eso no se es algo que recomendemos encarecidamente. Así que, a otra cosa, mariposa.

LA FICHA

DISNEY'S TARZAN

DE:	Activision
TAMAÑO:	64Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK: 2 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗

DISPONIBLE: Abril

Precio no disponible

sus más y sus menos



- Gráficos muy monos.
- La música no está mal.

−

- Jugabilidad crispante.
- Frustrante.
- Mal diseñado.
- No vale la pena.

Si esto te gusta...

Yoshi's Story
Nintendo
N64/4, 86%
Un plataformas en 2D a cargo de gente que sabe lo que hace.



7 GRÁFICOS
Escenarios selváticos impresionantes y un lagarto con el que el dire se ha encariñado especialmente.

7 SONIDO
Gruñidos simiescos y melodías con clase.

2 TECNOLOGÍA
No hace falta buscar mucho para encontrar juegos con más imaginación que éste.

3 DURABILIDAD
Fácil de terminar... y, créenos, te alegrarás de hacerlo.

VEREDICTO
Este juego de plataformas tan trillado sólo se aguanta por los gráficos. Si te vas a ver la peli te lo pasarás mejor y encima, te ahorrarás unas perrillas.



45%

¡ESO DIGO YO!

No hace falta que te compres un megáfono gigante para conseguir que la gente te escuche. Simplemente, escríbenos.

Olvídate de ese repelente delegado de clase que te espetaba que sólo abrías la boca para decir tonterías… Demuestra al mundo que eres capaz de analizar un videojuego tal y como lo haría el mejor analista profesional de videojuegos. Cuéntanos en 100 palabras qué te gusta o disgusta de aquel juego que compraste con los dientes de oro de aquel delegado y envíanos el símbolo de tu venganza a:

ESO DIGO YO
Magazine 64
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

MISSION: IMPOSSIBLE

¡Vaya! Todavía no entiendo el porqué de tan buena nota para este juego de espías. *Mission: Impossible* es un título bastante desastroso para mi gusto que ha sido sobrevalorado por muchos. Las pantallas son aburridas, el control es impreciso y los efectos de sonido dejan mucho que desear. Por otra parte, la IA de los enemigos es absolutamente nula y… ¿por qué todos los malos mueren de la misma forma? Y, por último, la escasa durabilidad del cartucho. Si le pones interés, te lo puedes pasar en una tarde. Simplemente defraudante; por eso, para mí, se merece un suspenso.

Albert Gil, Barcelona



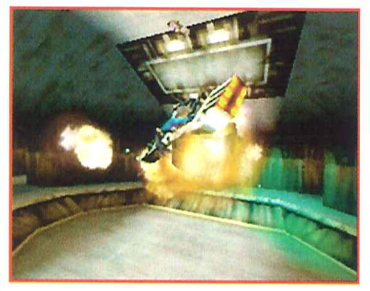


FORSAKEN

Este juego me ha dejado absorto, flipado y, pese a que es de hace un tiempo, lo considero súper moderno. No he parado de jugar ni siquiera después de conseguir la medalla de oro del modo batalla. Su desarrollo es vertiginoso (la música tan cañera ayuda bastante) y los efectos de luces, así como la sensación de libertad son totalmente increíbles. Y, si tienes la suerte de contar con tres amigos que conozcan el juego, disfrutaréis de su fabuloso modo multijugador. He de reconocer que es dificilillo, pero aceptad este consejo y todo os irá mucho mejor: ¡pensad en 3D!

Ibai Garate, Guipúzcoa





1080° SNOWBOARDING

Hasta hace unos días no había ningún juego de carreras que me llamara la atención, pero, desde que descubrí *1080° Snowboarding* mi consideración hacia los juegos de velocidad ha cambiado. Me pareció uno de los mejores cartuchos para mi N64 pese a que, de entrada, puede parecer poco atractivo para muchos. Tiene unos gráficos impecables, nada de niebla, velocidad a raudales y muchos y geniales modos de juego. Es algo difícil al principio pero, una vez te acostumbras a los controles, es genial. Yo considero que no se puede comparar con *Wave Race 64*. Para mí se merece un…

Luis Miguel Dueñas, Burgos





DONKEY KONG 64

Es el mejor juego para N64 desde que salió *Zelda*. No le doy el primer puesto porque, para mí, tiene unos defectos bastante considerables. Uno son los objetos lejanos que aparecen de golpe delante de ti y resultan algo borrosos. El otro son las ralentizaciones que sufre el juego cuando hay varios personajes en pantalla. Y yo me pregunto: ¿Para qué sirve el Expansion Pak? Sin tener en cuenta estos defectos, los personajes y los escenarios son grandes y llenos de colorido. El sonido es bueno, la jugabilidad espectacular y el multijugador divino. Es muy bueno, pero le doy un…

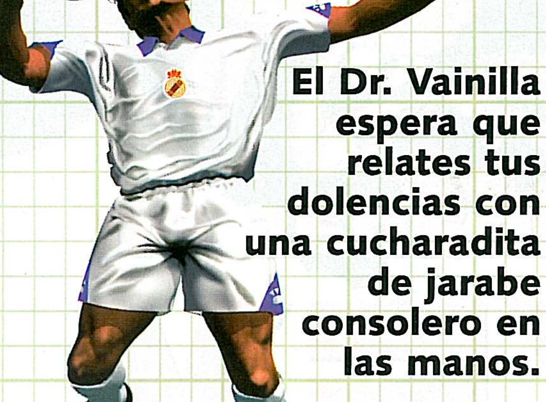
José Javier Rosas, Barcelona





Hospital Lúdico del Doctor Vainilla

EL DOCTOR LE ESCUCHA



El Dr. Vainilla espera que relates tus dolencias con una cucharadita de jarabe consolero en las manos.

Dr. Vainilla,
En *FIFA 99*, ¿cómo puedo conseguir jugar con el equipo escondido Atlanta Attack?
Pedro Cuevas, Valladolid.

El Dr. Vainilla clava su jeringuilla en una naranja sanguina y chasquea los dedos.
Una consulta sencilla, Pedro. Debes jugar con Brasil en el modo profesional y ganar la copa para hacerte con el equipo Atlanta. ¡Gooool!



Apreciado Dr. Vainilla,
He oído algo acerca de unas flechas de "oro" y "plata" en *Zelda* ¿Existen de verdad? ¡Por favor, necesito saberlo! ¡Ah!, también he encontrado el primer reforzador Nuez Deku en el agujero del Prado del Bosque Sagrado. ¿Dónde se encuentra la otra?
Daniel Quijares, Buenos Aires.

El Dr. Vainilla se recosta en su butaca y aposenta los pies sobre la mesa de madera noble.
Así que flechas de oro, ¿no? Debes referirte a las Flechas de Luz, Fuego y Hielo. Conseguirás las de Fuego si disparas al sol que hay en el centro del Lago Hylia, las de Hielo al completar el Campo de Entrenamiento de Gerudo, y las de Luz si hablas con Zelda justo antes de la batalla final con Ganondorf. Y por lo que se refiere a las nueces: recoge la Máscara de la Verdad en la tienda de máscaras y colócatela delante de los arbustos que hay en el agujero escondido de los Bosques Perdidos. Por tu cara bonita te prestarán diez nueces más. ¡Enhorabuena!

Estimado Dr. Vainilla,
Tengo 119 estrellas en *Super Mario 64*, pero no consiga hallar la decimoquinta Estrella Secreta. ¡Me estoy volviendo loco! Un millón de gracias.
Esther Vallverdú, Girona

El Dr. Vainilla suelta un eructo de 37 segundos.
Te sorprenderías de la cantidad de gente que ha pasado este mes por quirófano con el mismo problema. Aquí tienes la solución: vuelve a la rampa de la Princesa Peach en la recepción del castillo y cruza la línea de meta en menos de 21 segundos. Así de fácil.





Dr. Vainilla,
Me pregunto si en *WCW/NWO Revenge* hay algún truco o personajes extra. Acabo de comprarme el juego y estaría encantado de saberlo. Gracias.
Andrés García, Toledo.

El Dr. Vainilla desliza un escalpelo entre sus dedos a velocidad pasmosa y responde.
Vamos a ver, Andrés, aquí tienes unos cuantos truquillos: Gana el cinturón de los Pesos Cruise para jugar con Kidman y desbloquear así el Título TV. Gánalo para acceder a Kayon (y pulsa C-abajo en la pantalla de selección de personaje para jugar con Mortis). Acaba primero en el título de los Pesos Pesados Americanos para acceder a Curt Henning y al título de los Pesos Pesados Mundiales. Gana ese cinturón para jugar con Rowdy Roddy Piper. Para jugar con Barbarian y Meng, gana los cinturones del modo Tag Team. También puedes luchar con el personaje de THQ si pulsas C-abajo al seleccionar a AKI en la pantalla de selección de personajes, y hacer de entrenador si pulsas Z en los mandos de control tres y cuatro en una pelea de uno contra uno.

Dr. Vainilla,
Tras proteger a Natalya en el nivel del Control de *GoldenEye*, no puedo encontrar los ordenadores centrales. ¿Puedes ayudarme?
Andrea Caballero, Pamplona.

El Dr. Vainilla se chupa el dedo y da un respingo.
En total hay seis ordenadores centrales que debes encontrar. Se trata de las cajas negras grandes que hay al lado de los escudos de cristal. Encontrarás dos en la planta baja, donde encontraste a Boris, dos más en los extremos del primer piso, y otra en la planta baja, custodiada por torretas de vigilancia. La última está al cruzar la puerta que hay al lado de la sala de la torreta, que se abre sólo cuando Natalya acabe de teclear en el ordenador.





Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar

Buenos días, Doctor



Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

.... **Código Postal** ....

CÓMO... ser el rey de las bananas en DONKEY KONG 64

¡Monopoliza el modo multijugador de DK64 y monoimpresiona a tus amigos!

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Donkey Kong 64* en el número 25 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Increíble, Rare ha mejorado *Banjo*. Semanas de emoción en un cartucho fantástico."



STAR GAME

95%

Golpear morros símicos es siempre un placer y sirve para dejar bien claro cuál es la especie más evolucionada. El modo multijugador de *Donkey Kong 64* es una maravilla, pues te ofrece la posibilidad de enfrentarte a tres cara-de-mono con un montón de balas, granadas y movimientos de karateca bajo el brazo.

Así que, después de tres entregas completas de la guía para un jugador de *Donkey Kong 64*, ahora ponemos los ojos en el modo multijugador. Con la ayuda de estos fabulosos trucos, no tendrás ningún problema en patear los traseros de Donkey, Chunky y Tiny *in saécula saeculórum* e, incluso, propinar puñetazos asiduamente contra el hocico rojo de Lanky.

Batallas reforzadas

Objetos que podrás recoger de la pantalla en el modo de batalla.



Naranja: Un muro de fuego inunda la palestra. Para esquivarlo, quédate en el extremo opuesto de la pantalla o acércate para no caer de la plataforma.



Banana azul: Congela a los contrarios indefinidamente; a menos que éstos meneen el stick analógico con el propósito de huir. Antes de que escapen, utiliza la tercera fase de un ataque triple para derribarlos y echarlos del ring.

Banana amarilla: Un arranque de velocidad de cinco segundos. Muy irritante, pues lo normal es que te pegues un patinazo y quedes inconsciente. No agarres este objeto y, si lo haces por equivocación, corre en círculo para evitar la caída.

Caja de munición: Cinco balas para maltratar a tus amigos. Es mejor mantener pulsado Z y pasar a los prácticos controles rotatorios.



Cristal: Controlas a un mono gigante durante cinco segundos, ideal para aplastar a todo aquel que se cruce en tu camino.



?: Cualquiera de los anteriores, o:
Encoger –Corre en un círculo abierto para evitar que te aplanen.
Controles invertidos –Busca el revelador patinazo para evitar caer.
Lento –Mantente cerca de los bordes y los perseguidores acabarán por caerse.

Munición

DE PISTOLA

Cómo usarla: La munición normal queda almacenada incluso después de recoger la de tipo busca, así que acumula tanta como puedas. En el momento de disparar, mantén pulsado Z para congelar en el acto



y cambia al práctico sistema de apuntar rotatorio. **Cómo evitarla:** Normalmente, cambiar de dirección y saltar como un loco reducen las posibilidades de que te alcancen. También, por extraño que parezca, puedes quedarte al lado del simio que te dispara para hacer que los impactos sean menos potentes.

DE ARMAS BUSCA

Cómo usarla: Tiene sus pros y sus contras. El sistema busca necesita de cierta distancia para acertar el blanco, por lo que tendrás que mantenerte alejado si quieres obtener buenos resultados. Dispara la que te dé la gana, pues aún te quedará mucha munición normal de reserva.



Cómo evitarla: Si corres en círculos pequeños alrededor del rival estarás demasiado cerca para que la munición busca dé en el objetivo. Guarda la pistola en el bolsillo y conseguirás un arranque de velocidad extra.

GRANADA NARANJA

Cómo usarla: La granada explota al cuarto rebote; lánzala, pues, muy alta para cubrir una mayor distancia. Al instante se produce un efecto busca; aun así, a menudo es mejor utilizar las paredes para





que la bomba frutal rebote en ellas y explote en toda la cara del enemigo que iniciaba la retirada. **Cómo evitarla:** Una vez más, quedarse cerca del enemigo es el método más acertado e insólito. La granada pasará volando por encima de tu cabeza o simplemente se desplazará sigilosamente. Si una naranja viene directa hacia ti, intenta esquivarla saltando.

MANOS Y PIES

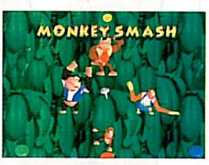
Cómo usarlos: Te los recomendamos. Sin



pistola, no necesitas apuntar y te mueves más rápido y ligero. Guarda las distancias y haz contacto sólo en la tercera fase de un combo de tres golpes, provocando el mismo daño que un melón. **Cómo evitarlos:** Tu rival necesita, amén de tiempo, la posición correcta para hacer contacto. Desbarátale el plan moviéndote rápidamente de izquierda a derecha o tomando carrerilla para saltar sobre él.

EL PERSONAJE IDEAL

En la partida Arena, las mejores apuestas son Lanky o Chunky. Aunque te parezca sorprendente, Chunky es quien tiene los movimientos más rápidos y salta más alto; mientras que Lanky es quien llega más lejos, tanto con los movimientos del botón B como con el ataque "flotante" de A+B. En la partida Batalla, Donkey es una buena elección por su veloz patada con el botón B.



LECCIÓN CINEMATOGRÁFICA

Para vencer en el modo batalla de *DK64* es esencial dominar la cámara. Utiliza R para situarla detrás sólo en caso de desesperación, como último recurso y fuera de la batalla, pues el procedimiento es muy lento. En plena batalla, pulsa frenéticamente C-izquierda y C-derecha para no perder de vista al enemigo ni un segundo.



Ocho tácticas para triunfar

1 En el portal Los Portales Banana son un medio rápido de llegar a la munición. No obstante, quedándote quieto parado a la salida de un portal, impedirás que el perseguidor active el extremo de entrada y pronto se cansará de esperar.



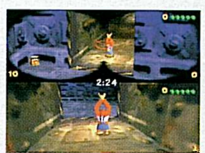
2 A la vuelta Bombardear en círculo es casi imposible, pero con una leve "sacudida" a izquierda o derecha después de conseguir un impacto, verás al asustado enemigo ante tus ojos.





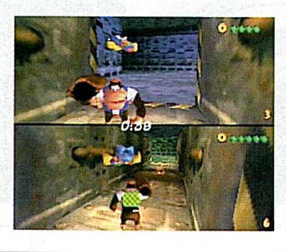
3 En las profundidades Los fosos no sólo contienen un montón de reforzadores; además son el lugar ideal para dar esquinazo a un simio que te persigue o esconderte. Saltar desde el agua es una táctica de choque fantástica.

4 A distancia Es muy tentador matar desde una posición remota; pero, en realidad, hay pocas que sean totalmente seguras. Además, la víctima te puede pillar igual con munición busca.



5 En el aire Salta justo antes de chocar con otro mono y darás una estupenda voltereta en el aire. Muy útil para protagonizar una huida precipitada.

6 Prueba suerte En DK64 encuentras munición en todas partes, por lo que no tienes excusa para no disparar armas busca y granadas a diestro y siniestro. Puede producirse alguna muerte accidental.





7 A toda prisa Algunos ataques, como la patada de Donkey con el botón B, proporcionan un breve impulso. Imprescindible en los momentos en que vas pisándole los talones a un mono y no llevas pistola.

8 Zonas elevadas No sólo sirven para eliminar al rival, también puedes utilizarlas para dejarte caer al suelo y cambiar de dirección, lo que proporciona una ruta de escape cuando alguien anda tras tus pasos.





CÓMO... conducir con autoridad en SOUTH PARK RALLY

¿Las bolas de sal y las esperpénticas apariciones de Saddam Hussein te quitan el sueño? Tranquilo, ¡ayudita va!...

Intentar hacer sombra a la fórmula ganadora de Nintendo tiene su mérito, pero tiene más mérito aún cuando la original propuesta de Tantalus Interactive, inspirada en *Mario Kart*, logra lo que pretende, pues cada vez que un personaje South Park, arma u objeto del escenario aparece, hace un paseíllo triunfal por el juego. *South Park Rally* es un hueso duro de roer, así que hemos tenido que poner toda nuestra carne en el asador para traerte estos estupendos trucos. ¿A que somos un encanto?

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *South Park Rally* en el número 27, y llegamos a la siguiente conclusión:

"Una variación sorprendente y divertida de la fórmula de *Mario Kart*. En una palabra: genial."



89%

CÓMO... conducir como un profesional

Lo primero es lo primero: sin un buen dominio del volante no irás muy lejos, por lo que no te saltes estos consejos que harán de ti un buen conductor.

SUPERFICIES

Aunque parezca extraño, perderás *poca* velocidad si corres por superficies sin asfaltar en *South Park Rally*. Los Cubos Propulsores T&P se encuentran generosamente repartidos por todas las superficies, con lo cual no es necesario ir siempre por la carretera. De hecho, si te cuentas entre los afortunados propietarios de una o dos Muñecas Phillip, podrás propulsarte en una curva, consiguiendo que tu coche se salte una superficie posiblemente peligrosa.



△ *Un giro rápido y ¡zas!: te deshaces de un perseguidor. Pero, da vueltas en círculos y le dejarás más despistado que un pulpo en un garaje.*

PATINAZOS

No tengas miedo de utilizar el freno de mano (R) en las curvas más pronunciadas. Los karts marca South Park son un poco lentos de reflejos, razón por la cual tendrás que situarte a la izquierda de la pista antes de girar a la derecha (y viceversa) para no salirte del trazado. En aquellos giros muy cerrados, saca el dedo del acelerador, toma la curva y después vuelve a apretar el gas.



△ *Gana terreno al contrincante nada más empezar la carrera.*



△ *No pierdas de vista esas flechas; la roja indica que el personaje disfruta de invencibilidad temporal.*

COLISIONES

Estamparte contra el rival con el objeto de recoger un ítem es una de las tareas más difíciles de *South Park Rally*. Por nada del mundo intentes un choque frontal, pues el contrincante lo esquivará y de lo único que te habrá servido es para poner a tu kart en sentido contrario. Más vale que, en vez de eso, te pegues detrás del rival y aproveches las curvas para adelantarle. Inmediatamente después de rozarle, haz un giro en U. Dejarás al rival alucinado.

Salva el trasero

Trucos para cuando los demás jugadores quieren tu pellejo.

1 Ve directo hacia los Reforzadores Mr Hanky (mira los detalles en la página siguiente). La boñiga sonriente te protegerá de toda una variedad de ataques feroces, y la caja coleccionable reaparece casi al instante de habértela embolsado.



2 Si la batalla no se está librando a tu favor, busca una piscina de agua o un charco de lava para meterte en él. Podrás salvar un trasero, y tiene la ventaja de que tu alucinado colegui no sabrá en qué parte del circuito vas a reaparecer.



3 Como los mapas de *South Park Rally* son tan extensos, puedes esconderte en una curva del nivel en caso de verte muy apurado, y volver a la batalla cuando los demás corredores estén en igualdad de traseros con respecto a ti.



4 Sácale provecho a las alturas. Muchas de las rutas más populares tienen un paso elevado; así que agarra algunos mísiles, sitúate en una buena posición, y espera a que esos tontos se pongan a tiro.



5 Correr en línea recta lleva directamente al desastre. Evita las rectas largas, y conduce en zigzag mientras compites o tú mismo te estarás poniendo en la línea de fuego de los proyectiles más variopintos.



6 Las armas busca son, con mucho, los reforzadores más útiles en una Batalla Trasero, por lo que deberías tener siempre una de retén. Nunca te dejes vencer en un enfrentamiento cara a cara.



7 Aprovecha los pocos segundos de invencibilidad después de una pérdida de trasero para esfumarte del área. Siempre que puedas, aterriza en un piso inferior, o escóndete tras un edificio o muro para que te pierdan el rastro.



8 Es siempre mejor ver una pelea desde lejos. El corredor perdedor intentará huir, pero podrás atraparle en el momento que él pierde invulnerabilidad y arrearle una buena patada en el trasero.



ARMAS DE PERDEDOR

Te chivamos tres prácticas no muy legales para deshacerte de los perseguidores:

1. Justo antes de tomar una curva, pega un frenazo y realiza un inesperado giro en U.
2. En zonas edificadas, conduce por las secciones estrechas de la parte posterior de los edificios, con lo que volverás a la carrera con una gran ventaja sobre el corredor rival.
3. Arrolla cubos amarillos y rojos, y tendrás la posibilidad de disponer de Manchas de Aceite y Ratas Barf. Con ellas, tu contrincante perderá velocidad.



El campeonato

¿El modo para un jugador de *South Park Rally* te las está haciendo pasar canutas? Sigue nuestros consejos y verás cómo acabas con el rival en un periquete.

VALENTINE'S DAY

Misión: Disparar a todo quisque con el arco y la flecha.

Los conductores de la CPU irán derechitos al arco y no harán ni caso de la flecha que flota por la parte inferior derecha del mapa, así que ve a por ella en primer lugar. Cuando tengas los dos objetos, dirígete a toda pastilla a un área espaciosa, gira en redondo y espera a que los rivales aparezcan zigzagueando.



SPRING CLEANING

Misión: Pasar los puestos de control con los pantalones.

Lo más seguro es que no serás el primero en llegar a los pantalones. Concentra todos tus esfuerzos, pues, en arrebatárselos al líder, para lo cual habrás de cortarle el paso en la curva del puesto de control. Si te cuesta mantenerlos agarrados, utiliza las largas secciones de cañerías al oeste y este del recorrido, con lo que conseguirás esquivar a los latosos corredores de la CPU.



EASTER EGG HUNT

Misión: Recoger 20 huevos de pascua y evitar los conejos.

No malgastes un tiempo muy valioso intentando estrellarte contra un corredor rival para robarle huevos de pascua, pues en lo que tardas en hacerlo, los demás competidores ya habrán recogido el mismo número que tú. Por el contrario, no te muevas de una sección del circuito (el extremo norte es un buen sitio) y espera a que los huevos vengan a ti.

PINK LEMONADE RACE

Misión: Correr hacia las mesas mientras los demás piden las bebidas.

Pink Lemonade Race, que en esencia no es más que otra simplona misión de puestos de control, resulta más complicada debido a la presencia de los rivales de la CPU, que antes de que hayas tenido tiempo de orientarte ya salen disparados hacia la próxima mesa. Por lo tanto, sigue a los corredores del ordenador y no les adelantes hasta la última mesa.



Los mapas

Puedes escoger el mapa que quieras para cualquier tipo de carrera, por lo que estos trucos multiuso te ayudarán a sacar el mejor partido de cada nivel.

CIUDAD

● A la menor oportunidad, utiliza los raíles para viajar por el mapa. A falta de cubos propulsores, el tren te servirá para empujarte.
● Para una captura con resultados garantizados, atrae al enemigo hacia la zona del sudeste y aguarda en la curva que hay al norte. Espera a que vengan en tu dirección o intercéptalos en la rotonda.
● Las largas rectas de la ciudad favorecen los disparos de largo alcance. Si estás en el punto de mira de alguien, acumula velocidad y súbete a uno de los puentes que cruzan la vía del tren o realiza un súbito giro en U en un área muy edificada.
Mr Hanky está... en el paso cubierto de nieve cerca de la ciudad y tras la casa rosa junto a las barreras del tren.





GRANJA



● Es casi imposible atravesar el corral del toro de una vez; limítate a seguir hasta el interior a un rival que porte algún objeto y quítaselo cuando se quede atascado.
● Las vastas áreas de la granja son muy propicias para las armas; por eso es mejor no salir de los claustrofóbicos graneros y usar los Cubos Terrance & Phillip para una huida rápida.
● La rampa en lo alto del granero principal conduce a una pasarela que sobresale, ideal para practicar puntería con los desafortunados corredores que pasan por debajo.



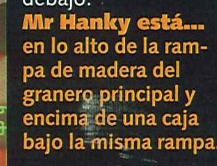
Mr Hanky está... en lo alto de la rampa de madera del granero principal y encima de una caja bajo la misma rampa.

EL BIG GAY

● Pasa por delante de unos niños que juegan en el Big Gay Boat Ride y descubrirás un atajo súper secreto al piso superior. Los cubos propulsores te serán de gran ayuda.



● Ve hacia los mini-castillos y conseguirás evitar las colisiones, puesto que tus perseguidores se perderán por el laberinto que forma la nieve. Puedes usar las rampas para hacer una escapada rápida (utiliza los cubos propulsores para frustrar los planes enemigos).
● El agua de los túneles reduce la velocidad; utiliza, pues, las orillas.



Mr Hanky está... en lo alto de la escalera del vestíbulo principal y en la azotea del castillo situado más a la izquierda.
Pinkeye está... en la azotea del castillo situado más a la izquierda.

ALCANTARILLA



● Los túneles espacio-tiempo acortan mucho camino. Entra en ellos a través del muro gris que hay en la parte inferior izquierda o por la rampa rojiblanca que sube desde la parte superior izquierda.
● Si te quedas observando la sección verde transparente de la salida del túnel, podrás arremeter contra un enemigo y pillarle totalmente desprevenido.
● Es difícil, pero puedes colarte de un salto en el conducto giratorio utilizando una Muñeca T&P y la rampa cercana. Ideal para deshacerse de los enemigos.



Mr Hanky está... en la sección superior derecha del mapa.
Pinkeye está... flotando a la salida del túnel del espacio, en la parte superior izquierda.

BOSQUE



● Visita el zoo para evitar que te disparen. Las vallas actúan de barrera contra los proyectiles y el espacio es demasiado reducido para poder apuntar.
● No pases de largo el atajo que no está indicado en el mapa. Lo atraviesa de norte a este y va desde la ciudad hasta la carretera de montaña. Los contrincantes despistados pasarán de largo.
Mr Hanky está... oculto en los puntos de salida del este.



MONTAÑA

● El túnel del tren es un excelente atajo: es rápido, te puedes desplazar por él con facilidad y tiene pocas entradas, así que los contrincantes lo tienen crudo para cortarte el paso.

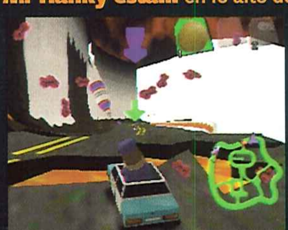


● Los amplios cruces ofrecen una oportunidad a los rivales para que te disparen y persigan. Pega un frenazo y pasarán por tu lado como una bala; en plena confusión, podrás escaparte.



● Atrae a los enemigos que porten objetos hasta carreteras ondulantes y agrietadas. Quedarán parados en la pista, listos para un empujoncito.
Mr Hanky está... en lo alto de la rampa cerca de la ventana de cristal y en un montículo de nieve cerca del Centro de Actividad Sísmica.
Pinkeye está... en el interior del túnel del tren.

VOLCÁN



● Asegúrate de golpear el cubo propulsor justo antes de saltar la lava encharcada en los senderos exteriores. Tus perseguidores no lo lograrán y quedarán bien chamuscados.
● La ruta en la dirección opuesta a las agujas del reloj alrededor del barco es algo más rápida, así que utilízala para atrapar a un rival situado en cabeza.
● El sendero al este es el más largo y el más recto de todo el nivel; aquí sí que podrás usar las armas. Incluso puede que tengas la suerte de que un corredor escapado se incruste en una de las estalagmitas.
Mr Hanky está... en lo alto de la carretera elevada hacia el este.
Pinkeye está... en el sendero blanquiazul de la izquierda que empieza en el área de los champiñones.

CÓMO... Jugar al escondite

Si has recogido el antídoto en Cow Days, o la llave en New Year's Eve, tendrás que evitar a los demás corredores el mayor tiempo posible. ¿Qué tal si pruebas estos escondites?

- En la **Ciudad**, sube los escalones que conducen al Ayuntamiento y escóndete en la parte trasera del edificio.
- También en la **Ciudad**, utiliza una Muñeca Terrance & Phillip para saltar desde un puente al tren en marcha, y no te muevas de ahí (utiliza el freno y el acelerador).
- Métete en la cañería de **Alcantarilla** y no salgas (utiliza el freno).
- Es posible entrar en el barco hundido en **Volcán** si corres por el puente y apuntas un poco hacia la derecha.
- Salta sobre los extremos en pico de los minicastillos en el nivel **El Big Gay**.
- En la **Granja**, empuja suavemente las cajas del granero y camúflate detrás de ellas en la curva.
- También en la **Granja**, tus contrincantes estarán demasiado ocupados saltando como para darse cuenta de que te has escondido detrás de una de las rampas.
- Poniendo tu vida en peligro, puedes despeñarte por los precipicios junto a los lagos de la **Montaña**.
- El **Bosque** tiene un perfecto escondite justo detrás de la cabina de peaje del puente.





◁ *Escóndete tras esta rampa. Te partirás de risa al ver que los demás corredores te pasan volando por encima de la cabeza. ¡Qué gilis!*

▽ *Lo que ves en esta captura está reservado a los profesionales. Imitando una escena clásica de una peli de acción, hemos saltado sobre un tren en marcha.*



Presume de arsenal

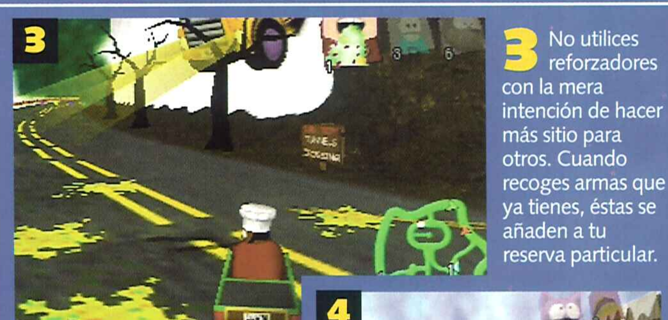
¡Tantas armas y tan poco tiempo para disfrutar de ellas! Sácale todo el jugo a la inmensa colección de armas de *South Park Rally* con nuestros trucos.

1 Recoge los cubos reforzadores amarillos o verdes y delicias tales como Mr Hanky, Kitty o Propulsores Terrance & Phillip te serán otorgadas.



2 Explota la habilidad para cambiar de un arma a otra. Mantén siempre las Muñecas Terrrance & Phillip a mano por si necesitas más velocidad.





3 No utilices reforzadores con la mera intención de hacer más sitio para otros. Cuando recoges armas que ya tienes, éstas se añaden a tu reserva particular.

4 No desperdicies armas busca, como los gnomos en ropa interior. Asegúrate el tiro disparándolas cuando tú y tu objetivo estéis situados en una larga recta.



5 ¿Por qué no juntar las vacas señuelo con una manada de vacas de verdad? El túnel secreto del nivel El Big Gay parece la ocasión más propicia.

¿LA BOLSA O LA VIDA?
En cualquier nivel, como Read-A-Book Day, en el que los objetos se tienen que recoger y dejar en un punto específico, quédate cerca del lugar de descarga y espera a que haga su aparición un atolondrado corredor de bolsillos abultados. Si consigues colisionar contra él, te embolsarás en el acto sus preciados tesoros. Es algo vil y rastrero, pero que te ahorrará mucho tiempo.







CÓMO... resistir hasta el último asalto en WWF WRESTLEMANIA 2000

El equivalente a 4.500 kilos de carne concentrados en un cartucho de 128 Mbits.

Una de dos, o te gustan a rabiar o los odias a muerte, pero el hecho es que los juegos basados en este deporte, que levanta pasiones en los EE.UU., continuarán apareciendo mientras haya alguien, en alguna parte, que siga fabricando consolas. Por suerte, cada vez van a mejor. El último derroche de sudor de T·HQ demuestra que una vez *Wrestlmenania* te atrapa, ya *no* hay escapatoria posible.



LO QUE DIJIMOS



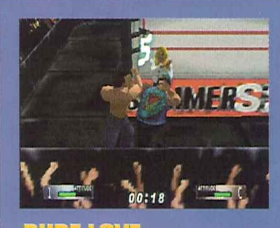
Analizamos *Wrestlemania 2000* en el número 25, y llegamos a la siguiente conclusión:

"Excelente debut de T·HQ en WWF. Una alternativa perfectamente válida a *WWF Attitude* de Acclaim."



LUCHADORES ENMASCARADOS

Wrestlemania cuenta con la habitual colección de personajes secretos. Échales el guante...



DUDE LOVE
Vence en Rey del Ring y gana el cinturón del Summerslam. Dude Love te retará a un combate.



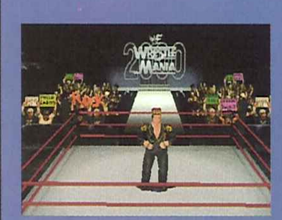
CACTUS JACK
Gana el cinturón del campeonato Hardcore y defiende el título hasta que Cactus Jack te desafíe.



PAUL BEARER
Juega como The Undertaker en Camino a Wrestlemania y Paul Bearer aparecerá después de la primera semana de junio.



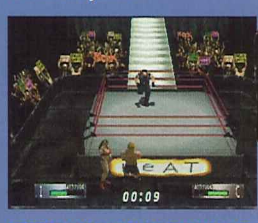
TODOS LOS PERSONAJES
Completa Camino a Wrestlemania.



JERRY LAWLER Y JIM ROSS
Disputa el combate valedero para el título mundial de WWF y desbloquearás a ambos personajes.



SHAWN MICHAELS (HBK)
Acaba Camino a Wrestlemania y gana el campeonato. Después del último combate oirás la música de la entrada de Shawn.



STEPHANIE MCMAHON
Juega como Test en Camino a Wrestlemania y verás que sale acompañado de Stephanie McMahon.



ENTRE BARROTES

El obligado torneo Jaula no podía faltar en *Wrestlemania*. Te damos unos consejos para que, cuando la alambrada desaparezca, seas tú quien quede en pie.



ATAQUE ALAMBRE

Para sacarle mayor partido a la jaula, tu luchador puede utilizar una táctica especial. Primero inicia un agarre y después pulsa C-derecha para lanzar al rival contra la alambrada.



ESCALADA

Trepa por la alambrada hasta lo más alto. Cuando aparezca "TAP" repetidamente en pantalla pulsa Arriba y B para salir del ring. O si no, haz un poco de exhibicionismo y, luego, realiza un salto con codazo.



EL HOMBRE ARAÑA

Cuando el contador de energía parpadee mostrando la palabra "SPECIAL!", tu luchador será capaz de trepar el doble de rápido.



TODO LO QUE SUBE...

¿El adversario se escapa? Corre y pulsa B para agarrarte a la jaula y, acto seguido, A para zarandearla.

TODOS CONTRA TODOS

En el modo Royal Rumble la lucha es a muerte. Te contamos cómo salir invicto.



MÁS CEREBRO Y MENOS MÚSCULO...

Necesitarás conservar todas tus fuerzas. Deja que los contrincantes se enfrasquen en una pelea y agoten las suyas. Luego, zurra al superviviente y remata la jugada con una presa de inmovilización.



NOQUEOS FÁCILES

Pulsa A para el agarre y aporrea Izquierda/Derecha y C-abajo para lanzar al agresor contra las cuerdas. Luego, pulsa B para enviarlo a la otra punta, y acto seguido machácale en un ataque despiadado.



ELIMINACIÓN

El modo más rápido de vencer en Royal Rumble es eliminando al rival por medio de las salidas del ring: las llaves y presas de inmovilización llevan demasiado tiempo.



PATADAS, GANCHOS, ETC.

Derriba al rival en el ring y después utiliza un ataque contundente para enviarlo volando por encima de las cuerdas.



O...

Cuando ambos estéis contra las cuerdas, lanza al contrincante contra las del lado opuesto y espera a que vuelva. Luego, pulsa L para agacharte/saltar y lánzale por los aires.

MULTIJUGADOR

¿Quieres vencer a tus amigos? Pues, sigue leyendo...



GOLPE DEVUELTO

¡Insultantemente efectivo! Espera a que el luchador contrario lance un puñetazo y bloquea el golpe justo en el momento de darte. De esta manera, puedes revertir la mayoría de movimientos.



AGOTA EL TIEMPO

No es que puedan considerarse *auténticas* victorias pero si estás desesperado, bájate a la zona que rodea el cuadrilátero y, justo antes del final, aplica una presa de inmovilización. Suelta al rival cuando falte un segundo...



... O BIEN

Sitúate de cara a la entrada del ring. Antes de la cuenta de derrota, pulsa C-arriba para lanzar al rival y súbete de un salto a la lona.



CÓCTEL DE MOVIMIENTOS

Utilizar la misma técnica de lanzamiento una y otra vez disgusta al público, irrita a tus amigos y, bastante a menudo, acabas sufriéndola en tus propias carnes. Por todo lo dicho, mezcla técnicas diferentes.



HAZTE CON SUS PERSONAJES

En vez de usar el stick analógico, pulsa A+B al aplicar el movimiento especial de tu adversario. ¡Se pondrá como una mona!



MOVIMIENTOS EN CARRERA

Como es natural, la CPU tiene reacciones más rápidas. Utiliza, pues, las cuerdas, golpes de codo, etc. para atacar desde muy cerca y el sorprendente resultado será un derribo.



ARMAS

Ve hacia el público, pulsa C-arriba y elige un arma. Mantén pulsado B para un ataque más agresivo o corre y balancéate para que sea más dañino.



COMO LA VIDA MISMA

Empieza con puñetazos y agarres suaves, y evoluciona hacia tácticas más arriesgadas para evitar que los golpes reviertan en ti.



¡POBRE DE MÍ!

Inicia un agarre en el poste del rincón y después pulsa L. Para el contrario, esto será de lo más humillante. ¡Genial!



ASÓCIATE

Para una acción conjunta, utiliza un agarre, pulsa L para situarte detrás y C-arriba para colocar al rival sobre tus hombros. El segundo jugador ataca con movimientos aéreos.

CÓMO...
ponerse manos a la obra en
TOY STORY 2

A estas alturas ya habrás visto la película, pero ¿qué nos dices del juego? Te echamos un cable...

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Toy Story 2* en el número 27 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Un juego de plataformas entretenido y de buena factura basado en una peli que arrasará. Para pasar el rato sin demasiadas pretensiones."



Toy Story 2 es un buen juego basado en la licencia de la película, por lo que le hemos reservado un puesto de honor en nuestra sección de trucos con esta pequeña guía. Como hay un mogollón de objetos que puedes encontrar y recoger en *Toy Story 2*, aquí tienes unos consejos para agarrar los más escurridizos de los tres primeros niveles. ¡A disfrutar!

LA CASA DE ANDY ¡A por las Ovejas!

Las ovejas de la pequeña Bo Peep se han extraviado. Búscalas en los siguientes escondites...

En el Desván

1 Para entrar en el desván: súbete a la mesa con la ayuda de la planta y, después, lánzate a la cuerda.



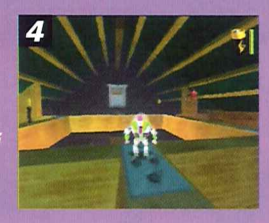
2 Arrastra la caja, súbete a ella y pega un brinco hasta el madero del balancín. Desde ahí mismo, salta a la barra metálica.



3 Escala la barra y salta sobre la próxima barra horizontal. Balancéate para darte impulso y aterriza sobre la viga de madera.



4 Utiliza las vigas para llegar al otro extremo de la habitación. Allí encontrarás la oveja.



En la Sala de Estar



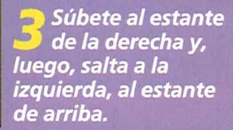
1 Súbete al sillón marrón y utilízalo para catapultarte (pulsa A y después C-abajo) al estante en lo alto del rincón.

2 Luego, simplemente, corre por la estantería y salta a la esquina de enfrente para coger la oveja. ¡Está chupado!



En el Sótano

1 Pega un salto para evitar la sustancia verde y, a la vez, llegar a la plataforma de madera más grande.





2 Trepa por las cajas y efectúa un doble salto para atravesar el hueco e ir a parar al estante que tienes enfrente.

3 Súbete al estante de la derecha y, luego, salta a la izquierda, al estante de arriba.





4 Deslízate cuerda abajo (imagínate que eres un bombero) y ¡tachaaan!... te posarás sobre el estante en el que está la tercera oveja.

En el Garaje

1 Nada más entrar hay una caja a la izquierda: súbete a ella. Utiliza las escobas para llegar hasta el estante.



2 Salta primero a la pala que hay al final (caerá al suelo), después encima del cubo de la basura y, por último, sobre el coche.

3 Desde el techo del coche, utiliza el cordón del fluorescente para alcanzar la plataforma más alta. Ve de plataforma en plataforma.



4 Justo en la otra punta encontrarás la última oveja. Vuelve junto a Bo Peep (en la mesa) y reclama tu Vale de Pizza.

En la Cocina



1 Empuja el cubo de la basura volcado hasta el tabuete. Súbete a él y utiliza éste para subir a la encimera del fregadero.

2 Camina por la encimera. Ten cuidado con la tostadora y el agua hirviendo.





3 Desde la nevera, súbete a los armarios más altos y, después, empuja la balanza de cocina para que caiga sobre la encimera.

4 Tirate. Utiliza la balanza para realizar un súper salto y alcanzar el armario de enfrente. Allí encontrarás una oveja.



EL BARRIO DE ANDY ¡Encuentra los Soldados!

El sargento, que es un despistado, no sabe dónde están sus soldados. Muy corriente... Ayúdale a encontrarlos.

En el Jardín



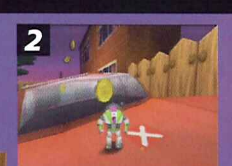
1 Hay varias toperas por esta zona. El primer soldado asomará la cabeza por ellas al azar y disparará una bengala.



2 Tan pronto como aparezca, pisa el montículo. Llegará un momento en que las toperas se acabarán y, entonces, podrás capturarle.

Junto al Coche

1 Pisa las dos plataformas situadas junto a las ruedas del coche y podrás subirte al automóvil por la parte delantera.

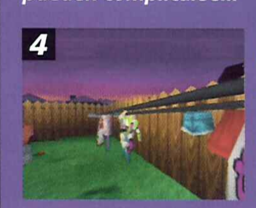




2 Pisa la «X» que hay sobre el capó y te catapultarás hasta la lavadora.

3 Empuja la tabla de madera y sube corriendo por ella; luego, salta al tendedero. Aquí las cosas pueden complicarse...





4 Tendrás que saltar de una cuerda a otra para no tropezar con la ropa que hay tendida. La cesta al final de la cuerda situada más a la izquierda esconde el segundo soldado.

Junto al Estanque

1 Utiliza la silla para llegar hasta la primera planta. Trepa por ella, salta primero a la fuente y, después, a la siguiente planta.



2 Salta al pedestal de piedra y acerca la tabla de madera. Habrás creado una estupenda rampa para cruzar a la siguiente planta.

3 Trepa por la planta y lánzate hacia los mástiles; balancéate por los tres palos hasta alcanzar el jarrón de piedra gigante.





4 Desde ahí, es fácil llegar a la última planta. Encarámate a lo alto y descubrirás el soldado que faltaba, el tercero.





EL BARRIO DE ANDY continuación...

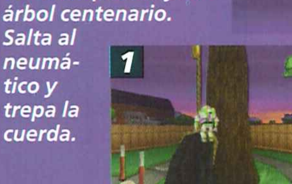
En los columpios

1 Verás al soldado enseguida. Está sentado en el sillín del segundo columpio, a escasos centímetros del primero. Es pan comido.



En el Árbol

1 Junto a los columpios hay un árbol centenario. Salta al neumático y trepa la cuerda.



2 Las ramas de mucha hoja se pueden utilizar como plataformas a las que saltar. Utilízalas para seguir escalando el árbol.



3 La rama junto al estante de madera sostiene al quinto y último soldado. Agárralo y vuelve junto al sargento para reclamar tu recompensa.

LA OBRA ¡Encuentra a los Obreros!

Tienen pinta de bolos, pero son obreros. ¡De verdad!

En la Carretilla

1 Nada más empezar, mira a la izquierda y verás una carretilla. Y al otro lado...



3 Sube el bloque a la carretilla y encontrarás el primer obrero. ¡Bien hecho!



2 ... encontrarás un bloque de cemento. Ve hacia la otra cara del bloque y empújalo hasta la carretilla.



En el Barracón

1 Súbete a la silla de un salto y sin caer en la dañina sustancia verde. Luego, salta sobre la mesa.



3 Puedes saltar para esquivar la estantería que obstruye el paso, pero si no te ves capaz, utiliza los cajones que se abren como alternativa.





2 Escala el poste de madera y salta al estante pequeño. Sigue por el archivador.

4 Mira al otro lado de la estantería y encontrarás al segundo obrero.

En el Tractor



1 En la parte posterior del tractor (que como el de la canción es amarillo) verás unos escalones. Súbelos.

2 En la cabina del tractor encontrarás al tercer obrero. ¡Nada complicado!



En la Viga

1 Acciona el interruptor que hay en la cabina del tractor y ve corriendo hacia la parte delantera.



3 Inicia el recorrido en el sentido de las agujas del reloj y ten cuidado con los martillos. ¡Ya está!

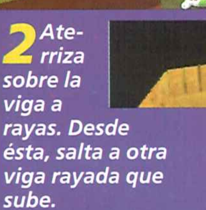


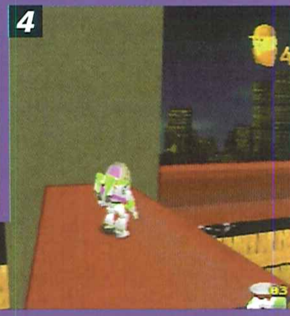
2 Salta a la pala justo antes de que ésta empiece a elevarse y cuando llegue a la altura de la viga, lánzate.



En lo Alto

1 ¡Muuuy difícil! Sigue avanzando por las vigas, después de haber encontrado al cuarto obrero. Dale al interruptor para hacer funcionar el ascensor.

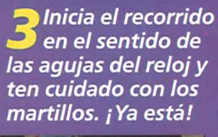






2 Aterriza sobre la viga a rayas. Desde ésta, salta a otra viga rayada que sube.

4 Actívalo y sigue el recorrido saltando a las vigas que se mueven hasta que, al final, llegues al nivel más alto.





3 Salta a la próxima viga y ve hacia las cadenas que cuelgan. Balancéate por ellas hasta llegar al próximo interruptor.



5 Busca un saliente metálico. El último obrero se encuentra al final de éste. Lo que no sabemos es cómo pudo llegar hasta ahí.

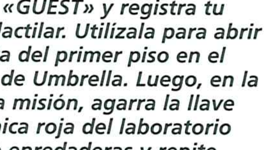


AL RESCATE

Resident Evil 2

SISTEMA DE EVALUACIÓN
Para conseguir la calificación «A»: acaba el juego en menos de dos horas y media, guardándolo en menos de tres ocasiones, utilizando un solo spray de primeros auxilios y ningún truco.

Ganarás la calificación especial «S» si acabas la misión en menos de una hora y media, sin sprays de primeros auxilios, ni hierbas, ni trucos y sin haberlo guardado en ocasión alguna.

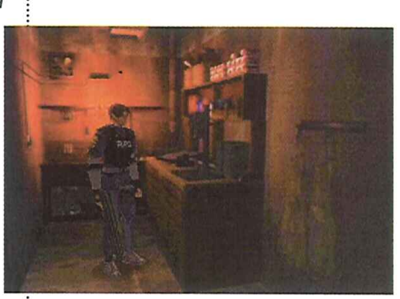


ARMAS DE BONUS
En la primera misión, abre la sala de la polilla gigante que hay casi al final del juego. Verás un ordenador; teclea la clave «GUEST» y registra tu huella dactilar. Utilízala para abrir la puerta del primer piso en el edificio de Umbrella. Luego, en la segunda misión, agarra la llave electrónica roja del laboratorio lleno de enredaderas y repite todo el proceso. Después de eso, podrás entrar en el laboratorio y adueñarte de una nueva herramienta.

JUEGA COMO HUNK
Accederás a este personaje secreto después de completar la misión B de Leon o Claire con una calificación de «A». La aventura de Hunk implica escapar de la alcantarilla y conseguir llegar a la Comisaría de Policía.

JUEGA COMO TOFU
Tofu es un trozo de requesón gigante que tendrá que enfrentarse a la misma aventura que Hunk pero sin armas. Para jugar como él, acaba las dos misiones de Leon, las dos de Claire y las dos de Leon otra vez. Necesitarás una calificación de «A» en las seis misiones.

PELÍCULA SECRETA
En la oficina de S.T.A.R.S., camina hacia el escritorio frente al póster y rebusca en él. No hagas caso del mensaje y repite la búsqueda 50 veces hasta descubrir por fin un carrete de fotos secreto. Revélalo en el cuarto oscuro y verás el nuevo fichaje de S.T.A.R.S.



PANTALLA CON BALAS
Apunta hacia la cámara del juego con cualquier arma y dispara. En algunas áreas, especialmente las alcantarillas, los agujeros de bala aparecerán sobre la pantalla.

Armorines

CONTRASEÑAS DE NIVEL
Nivel 2: PNTNNP
Nivel 3: NGMLQP
Nivel 4: SPLGZW
Nivel 5: DQRFKW
Nivel 6: PSQQLW
Nivel 7: NBGJVX
Nivel 8: VKPDMX
Nivel 9: SDKNSX
Nivel 10: PVBWGJ

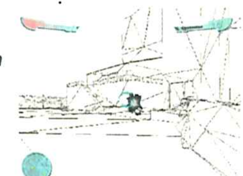
ACTIVA LOS TRUCOS
Usa el código GOLDENPIE para activar todos los trucos.

MODO DIVINO
En la pantalla de contraseñas, teclea GODLY para activar el modo Dios.

INVISIBILIDAD
Teclea HIDEANDSEEK para volverte transparente.

MUNICIÓN INFINITA
Introduce SORTED en la pantalla de contraseñas para gozar de un número ilimitado de balas.

ACCEDE A CUALQUIER NIVEL
Introduce SKIPPY en la pantalla de contraseñas para poder escoger el nivel que quieras.



MODO WIREFRAME
Escribe SKETCHY en la pantalla de trucos para ver el juego en versión boceto.

CORRE MÁS RÁPIDO
Utiliza SONIC como password y te moverás a velocidad supersónica.



TODAS LAS ARMAS
Introduce LOADED en la pantalla de contraseñas para acceder a cualquier arma de tu artillería.

JUEGA NIVELES MULTIJUGADOR EXTRA
Introduce la contraseña CLAW para jugar como Egypt en la partida multijugador, GODDESS para jugar como la soldado femenina, UGLY para jugar como soldado de la colmena y LEGGY para jugar como el centinela de la colmena. O introduce RUBBER para jugar como guardia del volcán.



OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

Qué puedes hacer una aburrida tarde de domingo? Tienes dos opciones. La primera: pegar el trasero en el sofá, apoderarte del mando a distancia y, por medio del *zapping*, tragarte los programones que echan en todas las cadenas de televisión. La segunda: calentarte los cascos (o tan sólo los dedos, ¡quién sabe!) hasta encontrar un desafío digno de los lectores de M64.

Tú eliges. Aunque, si te decides por lo primero, siempre te queda la esperanza de que el resto de la Humanidad, por suerte, no sea tan perezosa como tú. Efectivamente, como demuestran los desafíos que te traemos este mes, aún hay personas que, movidas por la bondad, sólo piensan en la felicidad ajena.

GOLDENEYE 007 — Busca que te busca







Curro y **Javi**, dos lectores muy enrollados de **Málaga**, nos han enviado la friolera de seis desafíos, además de unos chistes que son para troncharse. Aquí tienes el desafío que más nos ha gustado de todos (los chistes, otro día): una idea muy sencilla que sirve para animar la partida en pareja (a veces, un tanto sosilla). Desactiva el radar y mientras tú te vas a la cocina a picar algo, tu rival se esconde en uno de los lavabos virtuales. Vuelve, registra los retretes en busca de tu compi y mátalo en el posterior tiroteo. Cuenta las victorias de este particular combate a 10 asaltos.

VICTORIAS  **5**   **8**  **10**

SUPER MARIO 64 — Caparazón transportador





El caparazón de Koopa tiene pilas para rato, como nos demuestra el desafío que nos manda **Antonio Sánchez** desde **Valencia**. En Bob-Omb's Battlefield, móntate en la tortuguita e intenta recoger, sin caerte, las monedas que hay repartidas por el nivel. Si consigues alguna moneda roja (que no será fácil y, a veces, incluso imposible), prémiate con un bonus de 30 puntos. Si la medalla de plata está chupada para ti, intenta adjudicarte la de oro, que supone acumular el mismo número de monedas, pero yendo a toda máquina.

MONEDAS  **260** (a toda velocidad)  **260**  **150**

ISS '98 — Patada mortal





Ahí va un desafío bastante durillo de **Roberto Bermejo**, de **Castellón**. Fija el Nivel a 5 y desactiva la opción Fuera de Juego. Juega contra un equipo despiadado (por ejemplo, Brasil) en un torneo abierto. Espera a que el guardameta contrario pare el balón, quédate junto a él y pulsa A+B cuando la cámara se aleje. Es falta, pero el árbitro no la pita. Repite la jugada hasta herir de muerte al portero. Luego, intenta meter gol desde lo más lejos del campo posible; para ello, echa un vistazo al mapa para esquivar a los jugadores del equipo contrario y chuta. Roberto lo ha conseguido desde los 70 m, o sea, justo desde la línea de medio campo.

DISTANCIA  **Tras la línea de medio campo...**  **40m**  **20m**

SILICON VALLEY — La duchita





Este híbrido de plataformas y puzzles es objeto de un desafío, gustosamente cedido por **Miquel Esteve**, de **Barcelona**. Empieza el nivel Jungle Doldrums (está dentro de la sección Jungla) y baja el árbol que hay junto al estanque lleno de troncos. Sumérgete en el agua y deja *bien* empapada a la hiena (intenta nadar bajo la catarata si necesitas un buen remojo); luego sal y pega unos saltitos. El desafío es ver cuántas gotas de agua puedes expulsar sin ir a por otro baño.

GOTAS  **6**  **4**  **3**

F-ZERO X — Todo a una carta





Emilio Pedrosa, desde Mallorca, nos envía este macanudo desafío. Participa en cualquier copa del nivel de dificultad Master y centra toda tu atención destructora en uno de los contrincantes del ordenador, de modo que acabe el campeonato con el menor número de puntos posible. Lo ideal sería que pudieras hacerle añicos en cada carrera, pero recuerda que tendrás que acabar entre los primeros o te descalificarán. Una buena táctica consiste en liquidar a cuantos enemigos puedas en la primera carrera y, después, decidir a por quién vas en las subsiguientes carreras.

PUNTOS  0  25 50

BANJO-KAZOOIE — Verduras salteadas





Nicolás Álvarez, de Huesca, y su desafío: dirígete hacia el área de entrenamiento de la montaña en espiral, justo al principio del juego, y sube hasta la cima. Con la perspectiva en primera persona, mira hacia abajo y verás tres tipos de hortalizas paseándose por el paisaje. Tu objetivo es que Banjo-Kazooie se estrelle contra esas verduras. Las cebollas son fáciles, las zanahorias difíciles y la gran coliflor requiere una precisión de mil demonios. Un buen truco es pillar carrerilla y rodar hasta el borde mismo de la montaña; con un poco de suerte te precipitarás sobre la comida.

ACIERTOS  Las tres verduras  Zanahoria y Cebolla  Cebolla

SHADOWS OF THE EMPIRE — Entrepierna

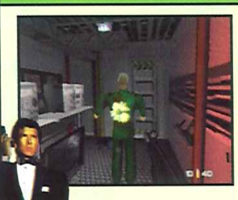




Muchas gracias a Jorge Huetes, de Benidorm, por remitirnos este desafío para el chirriante, pero a menudo divertido título, de Lucas Arts. Juega el modo Jedi, elige la Batalla de Hoth y consigue llegar al nivel 2, en el que el AT-AT se pavonea. Vuela a toda velocidad entre las piernas del AT-ST. Vuélvelo a hacer. Sigue repitiéndolo, tantas veces como puedas en 60 segundos. Si rozas las piernas, seguramente perderás el control y te estamparás contra el suelo, así que controla las pulsaciones del joypad. Si te estrellas, entonces se acabó lo que se daba.

PASADAS  11  6  4

GOLDENEYE 007 — Rehén acosado






Te presentamos un desafío perverso, a la par que divertido, de la mano y mente de David Cantón, de Madrid, para que tu agente secreto favorito persiga a un rehén. Lo primero que tendrás que hacer es activar los siguientes trucos: 2xCuchillos de Caza o 2xCuchillos para lanzar, además de invisibilidad (si la conseguiste). Ve hacia la parte inferior de la fragata y entra en una de las dos salas con rehenes. Dispara al guardia, espera a que aparezca el mensaje "¡Rehén liberado!". Dale 5 segundos de ventaja (8 segundos si utilizas cuchillos para lanzar) antes de cortarlo en juliana. Cuanto menos tardes, más brillante será el color de la medalla que consigas.

MUERTES  10  5  3

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON



Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer, y fija tres objetivos para conseguir el oro, plata y bronce.

Envíalos a:
Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!

Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
Donkey Kong 64 · Jet Force Gemini
WWF Wrestlemania 2000 · Resident Evil 2
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

EN BOCA DE OTRO



Hemos hablado con los actores que prestan su voz a los personajes más populares de Nintendo. Como lo oyes.

Desde que en los primeros segundos de *Super Mario 64* Mario gritó "It's-a me" a los atónitos jugadores, los juegos para N64 no han parado de hablar. Casi todos los personajes, desde Duke Nukem a Navi (el hada amiga de Link), han abierto la boca y han charlado con quienquiera que estuviese escuchándoles.

Pero poner palabras en boca de un personaje no es tan sencillo como parece. El procedimiento para hacer que Mario, Turok o Pikachu hablen es largo y arduo y empieza, incluso, mucho antes de escribir una sola línea del código del juego. Descubrimos las caras que se ocultan tras las voces más famosas de los videojuegos y conseguimos que nos cuenten cómo se hace...

TUROK 3

¡Exacto! Te ofrecemos una exclusiva mundial sobre *Turok 3*. El director creativo D. Dienstbier nos mostró entre bastidores la última creación de la saga aplasta dinosaurios y nos desveló el procedimiento que Iguana siguió para crear las voces de Turok, Adon y compañía. También hablamos con los actores para comprobar que lo que nos decía era la verdad y nada más que la verdad...

EL REPARTO

Adon – Liz Pearce
Danielle Fireseed – Sara Munson
Joshua Fireseed – Steven Crawford
Joseph Fireseed – David Coolidge
Oblivion y Director del juego – David Dienstbier

1 El guión

El primer paso fue elaborar el guión del juego y hacer una lista de personajes. La intención de Dienstbier era crear un hilo narrativo «vivo», que fuera desarrollándose durante las escenas de vídeo y el juego, que no es poco si tenemos en cuenta que la historia de *Turok 3* es la más extensa de toda la serie hasta el momento.

El giro más espectacular en la trama de *Turok 3* es la aparición de dos nuevos integrantes de la familia Turok, Danielle y Joseph Fireseed, ambos personajes jugables. Dienstbier nos reveló: «Hemos reproducido un entorno familiar real y los lazos de unión de Adon con Danielle y Joseph serán muy fuertes, tanto en éste como en futuros juegos *Turok*.»

△ Steven Crawford, la voz de Joshua.

2 El Cásting

Los personajes habían tomado cuerpo, pero les faltaba voz. Sentando un precedente, este creativo la buscó allende el hogar tejano de Acclaim. «Buscaba actores que pudieran transmitir una fuerte carga de emoción y sentimiento. En Cincinnati encontré una mina de oro», señala Dienstbier. Los aspirantes grabaron diferentes partes del guión de *Turok 3* en una cinta de casete y luego, él hizo una primera selección para una posterior convocatoria, nada menos que una audición frente a los mandamases de Acclaim. Steven recordaba: «En dos minutos tuvimos que memorizar el texto. Pero entré, lo solté y me largué.»



3 El desarrollo del personaje

Dienstbier escoltó a los elegidos hasta el cuartel general de Acclaim y, por medio de bocetos y descripciones detalladas, les presentó a sus personajes. «Si alguna vez llevan *Turok* a la gran pantalla y me contratan a mí para hacer de Danielle, voy a necesitar un entrenador personal», bromeó Sara.

Después de la primera toma de contacto con el papel, los actores recibieron instrucciones sobre el tipo de voz exacto que tenían que poner a cada personaje: profunda y autoritaria para Joshua, acento británico para Adon. «Como soy inglesa, me sale de lo más natural», dijo Liz riéndose.

△ Liz Pearce presta su voz a Adon, la dama del caballero Turok.

4 El ensayo

Los actores recibieron el guión definitivo la mañana del primer día de grabación, por lo que tuvieron tiempo de ensayar un poco. El director creativo nos confesó: «Éste es un paso muy importante, pues necesitan tener una idea bien clara de lo que va a pasar en la escena, y saber cómo reaccionará su personaje exactamente.»

Liz comentó: «Pasamos horas discutiendo acerca de los personajes y situaciones. Los gráficos de *Turok 3* no están acabados, así que, con ayuda de Dienstbier, nos los hemos imaginado.»

5 Silencio, se graba

Los ensayos habían acabado y al grito de «se graba» del director de sonido, empeza-

"Cuando te piden que grites como si un bazuca acabara de desgarrarte los intestinos, has de poner todo tu cuerpo y alma en ello."



¡HOLA, SOY MARIO!

Charlamos brevemente con Charles Martinet, la voz del fontanero más salado.

EN BOCA DE OTRO

P ¿Cuándo empezaste a ser Mario?

R *Eso fue en 1989, cuando se desarrolló un método para hacer animación en tiempo real. Los jugadores hablarían con un Mario animado, y yo les respondería. Era la primera vez que veía a Mario, pero ¡me cayó simpático!*

P ¿Cómo creaste su voz?

R *Bueno, no tenía ni idea de cómo se suponía que tenía que hablar Mario. Sabía que se trataba de un fontanero de Brooklyn, por lo que en un principio me lo imaginé con voz ronca. Pero luego pensé que, tratándose de un personaje infantil, Mario debería sonar como un tipo dulce, encantador e inofensivo. Así que tomé prestada la voz de Gremio, un personaje italiano sacado de la obra La fierecilla domada de Shakespeare, cuyo papel había representado en el teatro, y la adapté un poco para crear a Mario.*

P ¿Es aburrido hablar siempre por un micrófono?

R *¡En absoluto! Cuando llega mi turno, todas las personas que han participado en el proceso del juego ya han hecho la parte más dura. A mí, sólo me ordenan que actúe y que me lo pase bien, así que me limito a reírme y hacer el tonto. Me encanta improvisar, por ejemplo la frase «¡Ah, espagueti!» que murmura Mario al quedarse dormido en Super Mario 64 es de cosecha propia.*

P ¿Juegas con sus videojuegos?

R *¡Y tanto! Los he jugado todos, y las personas que me conocen saben que si quieren ser mis amigos han de tener una consola N64. Tengo la ventaja de conocer con anticipación los nuevos juegos Mario. ¿Qué cómo son? ¡Ah, eso es secreto de sumario!*

P ¿Tienes el mejor trabajo del mundo, verdad?

R *Creo que sí. Me encanta tener una influencia positiva en la gente. La personalidad que he creado para Mario pretende mostrar que la vida es un regalo, y que todo el mundo debería saber disfrutarla. No subas la escalera sin ansia, salta cada peldaño y grita: «¡Wahooo!».*







△ David Coolidge en un gesto a lo Jim Carrey. ¡Menudo micrófono!

ba la grabación propiamente dicha. Escena tras escena, se fueron registrando los diálogos digitalmente en el ordenador. Según el comentario de Steven: «Juntos en el estudio, tenemos más la sensación de estar tomando parte en una conversación real. Sentimos una conexión mientras nos miramos unos a otros en cada intervención.»
No obstante, también hubo tiempo para las bromas. «Estos de Acclaim son unos cachondos. A veces, continúan grabando sin nosotros saberlo. Alguien podría denunciarme por calumnias, injurias o algo parecido...», aseguraba Steven.

6 Efectos de sonido

Además de los diálogos, todos los gruñidos, gritos y gemidos que emiten los personajes durante el juego han de quedar registrados. Como este proceso es el más intenso para las gargantas de los actores, se llevó a cabo el último día de grabación. «Morir violentamente 45 veces seguidas puede ser muy extenuante», admitió Sara.



△ ¿Un depósito de agua gigante o, más bien, un artilugio nuclear?



△ Turok 3: el rey de los suelos a cuadros.

"Buscaba actores que pudieran transmitir una fuerte carga de emoción y sentimiento. En Cincinnati encontré una mina de oro."

Para darle un toque más auténtico, los actores actúan físicamente. Liz afirmó: «Ésa es la parte divertida. Nos tiramos al suelo para fingir un duelo espadachín o una caída desde lo alto de algún edificio.» Según David, «cuando se te pide que grites como si un bazuca acabara de desgarrarte los intestinos, has de poner todo tu cuerpo y alma en ello.»

7 Las repeticiones

Dienstbier había tomado notas durante la grabación, y algunas escenas se tuvieron que repetir. Como él mismo nos comentaba: «Para hacerme entender, a veces leo los diálogos con ellos y, otras veces, represento la escena o me pongo a saltar como un poseso tratando de imitar la acción. Para obtener buenos resultados he de comunicarles mis ideas claramente.»
Liz nos confirmaba: «Esas demostraciones tan alocadas de lo que quiere que interpretemos hacen que nos tronchemos de risa, pero sabemos perfectamente lo que tenemos que hacer. Y si no sale bien, nos lo hace repetir una y otra vez.»

8 Post-producción

Una vez las voces definitivas estaban introducidas en el ordenador, los programadores tomaron las riendas del juego para hacer coincidir las voces con el movimiento de la boca de los personajes. Dienstbier confesaba: «Para la voz de Oblivion, los ingenieros de sonido han llegado a mezclar de seis a ocho voces diferentes que yo había grabado, y le han añadido unos extraños efectos sonoros de gemidos y líquidos para envolverla en una atmósfera más espeluznante. El resultado es tremendo.»
El trabajo de los actores había terminado y, sin embargo, no habían visto ni una sola imagen del juego. Ellos, lo mismo que tú, no oirán cómo suenan sus voces hasta que el cartucho de *Turok 3* salga a la venta.

▽ El equipo de actores después de la grabación. Felices, pero con la garganta hecha polvo.

LA VOZ CANTANTE

Te presentamos a los actores que ponen voz a los personajes más famosos de N64...



Ikue Ohtani

De: Tokyo, Japón.
La voz de: Pikachu (en *Pokémon Snap*, y en la serie de dibujos animados en Japón).
¿Qué más ha hecho?: Participó en un festival de teatro japonés en las Navidades de 1998. En la obra, tres hermanas (Ikue hacía el papel de una de ellas) comparten una misma ilusión: convertirse en actrices que ponen voz.
Apunte curioso: Ikue era Almond en unos dibujos animados que se llamaban Los apuros de Chocolate.

Hiyama Nobuyuki

De: Hiroshima, Japón
La voz de: Link (*Ocarina of Time*).
Otras voces: Yoshimitsu en Soul Calibur, un beat 'em up para PlayStation.
¿Qué más ha hecho?: Hiyama era un estudiante a la caza de chicas en un vídeo sobre actores de doblaje llamado It's Say You! (Como tú digas).
Apunte curioso: Ha grabado un CD llamado Prototype, una curiosa mezcla de rock'n'roll, baladas y rap, que no ha llegado (ni creemos que lo haga) a nuestro país.



Lyssa Browne

de: Seattle, EE.UU.
La voz de: Slippy Toad y Katt en *Lylat Wars*.
Otras voces: No muchas (se dedica más a interpretar que a poner voces).
¿Qué más ha hecho?: Lyssa ha participado en la película La fiesta de compromiso, acerca de una pareja judía. Su personaje se llamaba Gabby.
Apunte curioso: Pese a dedicarse a doblar a personajes infantiles, también ha hecho alguna que otra obra de teatro subidita de tono.



Danny John-Jules

De: Londres, Inglaterra
La voz de: Gex (*Gex 3: Enter The Gecko*).
Otras voces: Firey 3 y Firey 4 en la película Dentro del Laberinto.
¿Qué más ha hecho?: Danny hace el papel de Cat en la comedia de ciencia-ficción Red Dwarf. También intervino en una comedia medieval titulada Maid Marian and her Merry Men.
Apunte curioso: En los ochenta, Danny era bailarín en el espectáculo de George Michael, cuando éste formaba parte del grupo Wham.

CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.



Esperando a Resident

La noticia de un nuevo *Resident*, encima exclusivo para N64, me ha hecho muy feliz. La verdad es que no me extraña, ya que se gastaron una pasta en crear un motor que comprimiera tanta memoria y permitiera FMV. Esperaba que versionaran *RE3 Némesis*, pero gracias a Capcom tenemos algo mucho mejor. Esta nueva aventura me recuerda, en cierto modo, a *Titanic* o *The Blair Witch Project*, porque en ambos sabes el trágico final, pero lo interesante es saber, ¿qué pasó?

Bueno, ahora unas preguntas:

1. ¿Participarán Angel Studios y Factor 5 con Capcom?
2. Después de ver la intro y el final de *RE2* no puedo evitar preguntarlo: ¿habrá FMV en *Resident Evil Zero*?
3. La música, ¿es de más calidad en CD o en DVD? ¿Supera en algo el CD al DVD?
4. Por último, hablando de DVD, yo también entre los que querrían que, finalmente, dejaran el nombre de Dolphin a la futura consola de Nintendo. Cruzaré los dedos.

Carlos Llanos, Madrid

La llegada de un nuevo juego de la saga Resident Evil *también nos colma de alegría. Y nos alegra aún más saber que desarrolladores de la talla de Capcom, cuentan con la N64 a la hora de lanzar proyectos exclusivos, pues demuestra que aún le queda mucha vida a nuestra consola. En este caso,* Resident Evil Zero *está siendo desarrollado por el mismo equipo que en su día se encargó de RE2, si bien esta vez es diferente, pues no se trata de una conversión (especialidad de los Studios Angel), sino de una aventura totalmente nueva (y, repetimos, exclusiva) con la que podrás saber cómo era todo antes de* RE2. *Según hemos podido saber, el juego incluirá, aún más opciones que su predecesor (las que en su día no cupieron). Y, por supuesto, contará con todo un festival de FMV, para las que se recomienda el Expansion Pak, aunque no se requiere.*

En cuanto a las diferencias entre un CD y un DVD, debes saber que, si lo que te inquieta es conocer si la calidad de sonido de la Dolphin será mejor que la de las consolas que usan CD, puedes estar tranquilo. Aunque esto no depende específicamente del DVD, sí que contribuye, pues al tener más capacidad para almacenar datos, puedes incluir más detalles. Sin embargo, lo que determina la calidad es el chip de sonido y las herramientas que utilizas para crearlo. En este sentido (como en el resto), la Dolphin será una pasada.

Apuntamos tu voto para Dolphin como nombre final, aunque nosotros seguimos prefiriendo Sobaquina 2001.



Miguel Arias, de Orense, nos traslada al rodaje de Zelda: Majora's Mask en este simpatiquísimo dibujo. Muy ingenioso.

Yo Mew pregunto...

Hola, viciaos de la N64. Quisiera que me dijeseis cuándo saldrá a la venta San Juan de la Cruz 64. Me empiezo a comer las uñas y lo espero con más ansia que el *Zelda: Majora's Mask* y el *Perfect Dark*. ¿Quién lo está creando? ¿Quién lo distribuirá?

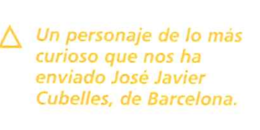
Ahora en serio:

1. ¿Por qué los japoneses no metieron a Mew en la versión europea de *Pokémon Rojo* y *Azul*?
2. ¿Saldrá Mew en *Pokémon Stadium*?
3. *Dragon Sword*, aparte de tener un modo cooperativo, ¿tendrá multijugador?

Nacho Macein, Las Palmas

Tras varios retrasos, pues comprimir todo el contenido bíblico en un solo cartucho es una cuestión que está llevando más tiempo del previsto, parece ser que San Juan verá la luz (nunca mejor dicho) a finales de año, coincidiendo con el Apocalipsis. La intención de los desarrolladores, los mismos que en su día crearon el poco afortunado Virgencita 2. The last Revelation, con este lanzamiento no es otra que intentar salvar el máximo número de almas posible. Mientras llega, puedes ir redimiéndote de tus pecados.

Continuando con los casos enigmáticos, Mew no está incluido en la versión PAL de Pokémon *debido a cuestiones de marketing. Actualmente, hablar de Pokémon es más común que hablar de fútbol, pero no era así cuando estos seres aparecieron en nuestro mercado. Nintendo quería asegurarse la jugada al importar estos cartuchos del Japón y una de las ideas que se les ocurrió fue difundir rumores acerca de la existencia misteriosa de un Pokémon 151, Mew. Y la verdad es que le funcionó. Ese misterio, no obstante, quedaba aclarado unos meses más tarde en algunos países, a los que llegó un convoy de Nintendo con Mews para que unos pocos afortunados pudieran conseguirlo. Sin embargo, ese convoy nunca llegó a nuestro país, por lo que el famoso gato se ha quedado en un enigma.*



Un personaje de lo más curioso que nos ha enviado José Javier Cubelles, de Barcelona.

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



9 Análisis de Banjo-Kazooie, All Star Baseball y Robotron X. Trucos para Yoshi's Story, Quake 64 y WCW VS NOW.
10 Análisis de F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible y WWF Warzone. Guía completa de Banjo-Kazooie.
11 Análisis de Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero y Chopper Attack.
12 Análisis de V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time. Consejos para ISS '98.
13 Análisis de Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley y AirBoarder 64.
14 Análisis de Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3 y Glover.
15 Análisis de South Park. Trucos y guías para Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X, etc.
16 Análisis de FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.
17 Análisis de Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party
18 Análisis de Duke Nukem:Zero Hour, Vigilante 8, Gex: Enter the Geko, Runner, Penny Racers, Flying Dragon.
19 Análisis de Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
20 Análisis de Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda. Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
21 Análisis de F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.
22 Análisis de Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.
23 Análisis de Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble y Monster Truck Madness.
24 Análisis de Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.
25 Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.
26 Análisis de Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armorines, Road Rash 64, WCW Mayhem... Trucos y guía de Donkey Kong 64.

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones

MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.......................... Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12 ❑ 13 ❑ 14 ❑ 15
❑ 16 ❑ 17 ❑ 18 ❑ 19 ❑ 20 ❑ 21 ❑ 22 ❑ 23 ❑ 24 ❑ 25 ❑ 26 ❑

Forma de pago

❑ Contra Reembolso

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)

Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)

Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:

CUENTA

Por suerte para nosotros, Mew hace una aparición estelar en Pokémon. *La película (ya estrenada), por lo que ya lo podemos ver en acción y, además, con la mejor calidad: la del cine.*

En lo que respecta a Dragon Sword, *el juego arcade al que hacías referencia, no podemos asegurarte que vaya a incluir un multijugador (pues el juego todavía está en pleno desarrollo), pero estamos bastante convencidos de que así será.*

Dolphin o Nintendo 2000

Hola, me llamo Alex y quería daros mi opinión sobre el nombre de la próxima consola de Nintendo. Me parece un error que le pongan Dolphin y que no lleve como siempre el logotipo de Nintendo. Si lo hacen así, la gente se olvidará de la marca Nintendo, al igual que está pasando con Sega, que parece que ya no exista, pues sólo se oye hablar de Dreamcast. No quiero que pase lo mismo con Nintendo. Antes de que saliera la N64 decían que se iba a llamar Ultra 64. Creo que Nintendo acertó al cambiarle el nombre, que era tan horrible como ahora lo es el de Dolphin. Si incluyen el nombre Nintendo en la marca de la consola, ésta será más conocida y, además, se ahorrarán dinero en publicidad, porque no tendrán que decir al final de cada anuncio que Dolphin es de Nintendo.

Bueno, dicho todo esto, yo me inclino por un nombre tipo Nintendo 2000 que, en mi opinión, es más bonito y, además, he leído que era el nombre que iba a tener en un principio.

Alex Sirvent, Barcelona

Nadie puede poner en duda que el debate acerca del nombre de la consola de próxima generación de Nintendo es algo que está originando más revuelo entre sus futuros usuarios que el mismísimo Pokémon. *Si el mes pasado recibíamos una carta en defensa del bucólico "Dolphin", este mes las opiniones se inclinan a favor de algo más tecnológico, como "Nintendo 2000". Si la cosa sigue así, tendremos que acabar llamando a Mª Teresa Campos para que nos haga de moderadora.*

Lo que no has de poner en duda, Alex, es que Nintendo conoce muy bien a su mercado y siempre ha destacado por poner en práctica acciones de marketing que han sorprendido a medio mundo y que les ha llevado a lo que actualmente son. Por tanto, ya sea Nintendo Dolphin o Nintendo 2000, los padres de Mario se asegurarán de que todo el mundo sepa que ellos se encuentran detrás de un proyecto de tal envergadura, así que no temas que la gente se olvide de ellos, pues no lo permitirán. Por otra parte, ¿acaso no sabe todo el mundo que PlayStation es de Sony?

Dentro de la controversia que está levantando el nombre final de la nueva consola de Nintendo, Manuel Pozo, de Cádiz, se decanta por el de Dolphin.

Saludos simiescos de parte de Juan Carlos García, de Huelva.

Gran Saiyawoman inaugura una sección de parecidos razonables al enviarnos esta foto de un amigo suyo convertido en Boris Grishenko. Nosotros también le encontramos cierto parecido con Florentino Fernández.



Salir de la rutina

Hace varios meses decíais que, a lo mejor, un día los videojuegos relatarían nuestra propia vida, y que esto sería una experiencia realmente positiva. La verdad es que a mí esto no me gustaría nada. Nuestra vida (o por lo menos la mía) se hace bastante rutinaria (de lunes a viernes hago prácticamente lo mismo). Los videojuegos me permiten, durante algunas horas en mis ratos libres, convertirme en alguien totalmente diferente, alejado de la rutina diaria. Gracias a ellos puedo ser un espía como James Bond, la estrella de mi equipo de fútbol o un piloto de carreras, entre muchos otros. Esto es lo que me gusta realmente de los videojuegos: que me sacan de la rutina y me divierten.

Ahora me gustaría haceros un par de preguntas:

1. ¿Vale la pena comprar *Operación: Winback* si vas a comprar *Perfect Dark*?
2. ¿Llegará a salir *FIFA 2000* en N64?

Iñaki Ayerdi, Madrid



Tal y como apuntabas, una de las mejores cosas que nos aportan los videojuegos es que sirven para trasladarte a mundos a los que sólo habías viajado con la imaginación y convertirte en personajes increíbles. Es por eso que Operación: Winback *podría ser una propuesta interesante mientras aguardamos la llegada de Joanna Dark. Conviértete en un miembro de un equipo de especialistas y demuestra que sabes resolver los problemas más grandes con el mayor sigilo posible. El juego contará con movimientos fabulosos y una jugabilidad extrema, aunque los gráficos no parecen ser nada del otro mundo. De todas formas, si quieres asegurarte antes de tomar una decisión, no te pierdas la review de nuestro próximo número.*





CUENTA



La review que no encontrarás será la de FIFA 2000. *Pese a que EA ha lanzado este año varios títulos deportivos para nuestra consola, como* Supercross 2000 *y* Cyber Tiger, *no parece que en sus planes se incluya la nueva versión del polémico simulador de fútbol. La N64 parece ser territorio de ISS y sus usuarios sueñan ya con* Millenium.

El porqué de las cosas

Ya llevo algunos años en esto de los videojuegos, exactamente desde los principios de la NES, y siempre he pensado que nadie hace juegos como Nintendo. Ahora me he dado cuenta de por qué:

En 1985 Nintendo saca al mercado la NES y el juego *Super Mario Bros*. En él queda plasmada la idea de Miyamoto de hacer juegos con un argumento sólido. La velocidad de movimientos es simplemente perfecta y Mario puede andar, correr y hacer las virguerías más variadas sobre las plataformas. Se estrenan los trucos que abren zonas ocultas y, aunque no existían las tarjetas de memoria, Miyamoto ya permitía a sus jugadores volver a la fase en la que quedaron el día anterior.

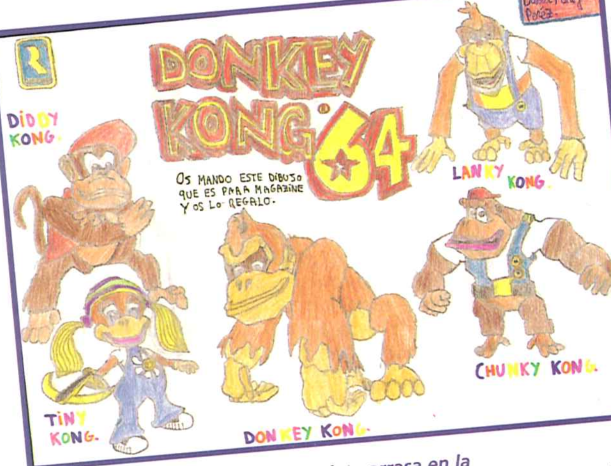
Cuando las 2D dieron paso a las 3D, Nintendo volvió a crear el modelo de juego perfecto: *Mario 64*. El personaje está vivo y tú tienes total sensación de libertad. Era el primer juego hecho y pensado en 3D y creó un mundo en el que el jugador podía explorar a su antojo. Sin duda, marcó un antes y un después en el mundo de los videojuegos.

Pero Nintendo no se quedó ahí y Miyamoto creó el juego más moderno: *Zelda 64*, que incluye una cuarta dimensión, el tiempo. Las ideas que nacieron con este juego serán plagiadas eternamente.

Ésta es sólo una muestra de la gran cantidad de calidad que hay en la N64. He escrito todo esto para descargar mi rabia contra esos pesaos de PlayStation que no me entienden. Espero que algún día lo hagan.

El hombre del tejado, Pontevedra

No hace falta explicar (pues ya ha quedado patente con tu carta) que Nintendo es uno de los mayores protagonistas en la historia de los videojuegos y (posiblemente) el que ha escrito sus mejores páginas. Pero lo mejor es todo lo que le queda por decir. Tras volver a sorprender con un juego como Donkey Kong 64, *que daba una vuelta de tuerca más a la jugabilidad en los plataformas en 3D y que suponía todo un reto multijugador, la próxima llegada de* Perfect Dark *y, cómo no, de la nueva consola, hacen que depositemos en ellos todas nuestra confianza.*



△ La familia Kong al completo arrasa en la Nintendo 64 y en el dibujo de David Askif, de Barcelona.

Fiel a Rare

Hola, *Magazine 64*. Soy un fiel seguidor de las aventuras de plataformas de Rare y tengo un par de dudas que espero podáis resolver:

1. ¿Llegará traducido al castellano *Banjo-Tooie*? ¿Saldrá a la venta para este verano?
2. ¿Saldrá a la venta finalmente *Twelve Tales: Conker 64*? Si es así, ¿cuándo?

Joaquín Patón, Ciudad Real

1. Hace un par de meses te presentábamos las primeras capturas de Banjo-Kazooie *en las que se podían ver algunas de las novedades que Rare ha preparado para este título: nuevas transformaciones para Banjo, niveles exclusivos para Kazooie y montones de nuevos personajes, algunos jugables (como Mumbo Jumbo). Sin embargo, la cosa parece estar un poco parada últimamente y no hay noticias ni novedades. Es posible que todo el equipo de Rare esté tan volcado en los últimos retoques de* Perfect Dark *para evitar que se produzca algún retraso más (que podría acabar con la paciencia de todos), que el desarrollo de otros títulos (como éste), haya quedado desplazado. O, simplemente, es posible que Rare quiera mantener en secreto las novedades que incluirá dicho cartucho y prefiera no desvelar nada hasta que el lanzamiento sea inminente. De todas formas, no lo esperes para este verano, pues es una fecha demasiado prematura.*

2. Tras permanecer mucho tiempo en la sombra, y pese a que ya habían sido aireadas diversas capturas del juego, la ardillita roja vuelve a las primeras páginas de las revistas, pues Rare ha confirmado que está trabajando (de nuevo) en el desarrollo de este juego, el cual ha pasado a llamarse Conker's Bad Fur Day. *Además, todo ha dado un vuelco y, ahora, la inocente ardillita ha pasado a ser un personaje más propio de South Park que de la cándida tropa de Mario. Nos mantendremos atentos a la evolución para la cual aún no hay fechas de lanzamiento.*

¿Mejor con el tiempo?

Hola, me llamo Daniel, aunque sólo en esencia, pues estoy encerrado en el cuerpo de James Bond debido a unos experimentos de cambio de cuerpo que han practicado conmigo los marcianillos de *Hybrid Heaven*. Por cierto, hablando de *Hybrid Heaven*; este juego echa abajo el dicho "Lo bueno mejora con el tiempo", pues he visto unas capturas de hace unos años, cuando se estaba empezando a desarrollar, y tenía un aspecto magistral, mientras que, en la versión final, el juego ha degenerado a su apariencia cuadradota, por no hablar de la acción y el argumento.

Esta desgracia también ha sido sufrida por otras grandes promesas como *Tonic Trouble, Holy Magic o Superman*. Por suerte no es una costumbre.

¿Qué creéis de este tema?

Daniel Sánchez, Sevilla

En las diferentes fases de desarrollo de un juego su aspecto, así como su contenido, pueden

CUENTA

cambiar completamente. En el caso de los gráficos, es posible que las imágenes de Hybrid Heaven que viste fuesen de una fase de desarrollo muy temprana, en la cual se había hecho mucho hincapié en el diseño de los personajes. Sin embargo, a medida que se van introduciendo otros parámetros (como los controles, la animación con varios personajes en pantalla...), puede darse el caso de que los gráficos que tan bien funcionaban por sí solos no lo hagan en ese entorno, por lo que haya que sacrificar ciertos aspectos para favorecer otros, especialmente la jugabilidad. También hay que tener en cuenta otros elementos como los imprevistos y otros factores dependientes de terceros que pueden provocar que un proyecto muy prometedor acabe materializándose en un juego del montón. Los misterios del desarrollo seguirán siendo un secreto para nosotros...

△ Zelda visto desde una perspectiva de cómic manga en el nuevo juego para Dolphin de David Cobo, de Castellón.

A ritmo de blues

Hola. Me llamo Juan, tengo 16 años y soy fan de N64 y vuestra revista. Hace unos días que tengo unas preguntas que haceros:
1. ¿Es verdad que veremos *Rally Championship* para N64?
2. ¿Podríais contarme algo sobre el próximo juego de Titus, *Blues Brothers 2000*?
3. ¿Sabéis si Boss Game trabaja en algún juego?
4. ¿Veremos por aquí el 64DD?
Muchas gracias.
Joan Carbajosa, Barcelona

1. El lanzamiento de Rally Championship 64 *estaba previsto en América e Inglaterra para principios del 2000, aunque parece ser que su aparición se retrasará unos meses más. En cuanto a nuestro país, de momento no hay un distribuidor para el juego y, por lo tanto, tampoco hay fechas para que lo podamos disfrutar. Nosotros, desde aquí, alentamos a los distribuidores para que se animen, pues sería una verdadera lástima perderse este juegazo que tan buena pinta tiene.*
2. Hemos de confesar que, cuando empezó a desarrollarse este juego, no teníamos puestas en él muchas esperanzas. Sin embargo, a medida que avanza su desarrollo, todo tiene un aspecto mejor. La aventura (que quizá sea lo más flojo) contará con unos gráficos exquisitos, detalles herencia directa de los plataformas de Rare y puzzles en los que demostrar tus dotes como bailarín. Su lanzamiento está previsto para mayo, así que espera una review en breve.
3. Efectivamente, aunque no es para Nintendo 64 ni para Game Boy. Los padres (junto con Midway) de World Driver Championship se han puesto a trabajar nada más y nada menos que en una versión de Top Gear Rally para ¡Dolphin! Teniendo en cuenta la calidad de sus versiones para N64, estamos seguros de que su título de próxima generación será todo un bombazo.
4. Tal y como puedes leer en el reportaje especial unas páginas más atrás, el periférico más enigmático para N64 no verá la luz en nuestro país. De todas formas, como comprobarás, es algo que no debe quitarte el sueño.

Se sale

Hola, tíos, ¿cómo va por ahí? Quiero que sepáis que vuestra revista se define en dos palabras: "se sale". Me gustaría que me respondierais unas preguntas:
1. ¿Cuánto tiempo seguirán las empresas haciendo juegos para la N64?
2. Entre el *Turok* y el *Turok 2*, ¿cuál tiene mejores gráficos?
Guillermo Torrobrano, Madrid

1. En un principio, será la Dolphin la que marque el inicio del declive de la N64 en cuanto a juegos. De hecho, ya hay muchos desarrolladores que han decidido trasladar proyectos que iban a ver la luz en N64 a la Dolphin. Por tanto, cuanto más se aproxime dicho lanzamiento, peor lo vamos a tener los usuarios de la 64 bits. De todas formas, como la consola de nueva generación no saldrá hasta bien entrado el primer semestre del 2001, podemos esperar bastantes juegos para nuestra consola. Sólo hay que fijarse en un caso opuesto: Resident Evil Zero, *uno de los títulos estrella de Capcom para Dolphin saldrá, finalmente, para N64. A ver si alguien más se anima...*
2. Aunque los dos pecan de neblinosos, nos quedamos con Turok 2, *por sus gráficos, sus armas y porque supone un avance con respecto a la primera entrega.*

GANADORES CARTUCHO MONACO GRAND PRIX

- CARLOS MORALES GONZÁLEZ (BARCELONA)
- JOSEP EDUARD BARÓ QUERALT (LLEIDA)
- CÉSAR DOMÍNGUEZ VIOLA (SEVILLA)
- RAFAEL GORDO MARTÍN (TOLEDO)
- SANTIAGO TRILLES CASTELLET (CASTELLÓN)
- RAFAEL GARCÍA ROMERO (GRANADA)
- DANIEL ANIORTE MARTÍNEZ (ALBACETE)
- JOSÉ MANUEL CRUZ MARTÍN (OURENSE)
- ENRIQUE BARÓN GONZÁLEZ (PALMA)
- JOAQUÍN MORENO MORALES (ALMERÍA)
- ÁNGEL CORES GIL (PONTEVEDRA)
- DAVID GILABERT HEREDIA (ALICANTE)
- JOSÉ LUIS BENÍTEZ MARTÍN (MÁLAGA)
- DANIEL SÁNCHEZ SUÁREZ (SEVILLA)
- OCTAVIO DAVID MORAL UNGIDOS (ASTURIAS)
- JUAN FRANCISCO MAYEU REYES (CÓRDOBA)
- CRISTIAN VIDONDO PÉREZ (NAVARRA)
- PABLO PRATS MIRA (VALENCIA)
- PEDRO GARCÍA MONASOR (ALBACETE)
- MIGUEL ROMÁN LLORENTE (MADRID)

CUENTA, CUENTA...

MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% — 1 — **Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado**



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO
Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 *los errores se pagan con una partida a* MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO



1 ZELDA

2 SUPER MARIO 64



3 DONKEY KONG 64

4 TUROK 2

5 GOLDENEYE 007

Títulos

40 WINKS
78% — 3 — GT ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 25

Una correcta aventura en 3D con buenos gráficos, pero falta de inspiración y divertida a medias.

1080° SNOWBOARDING
91% — 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

A BUG'S LIFE
60% — 3 — Proein ● 1 jugad. ● 10.990 ● Controller Pak ● Nº 27

Plataformas simplonas a más no poder. Abstenerse los amantes de las sorpresas y las emociones fuertes.

ALL STAR BASEBALL
84% — 3 — Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

ARMORINES
84% — 4 — Acclaim ● 9.990 ptas. ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak

Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE
92% — 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9

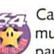


Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BIO FREAKS
83% — 3 — NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS
88% — 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1



Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BODY HARVEST
91% — 5 — Infogrames ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUCK BUMBLE
79% — 2 — Ubi Soft ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2
85% — 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

¿Un puzzle en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

BUST-A-MOVE 3 DX
87% — 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS
75% — 3 — Konami ● 11.990 ptas. ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 28

Versión remozada del original, con dos personajes nuevos y niveles extra.

CHOPPER ATTACK
82% — 3 — NSC/ GT ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

COMMAND & CONQUER
86% — 3 — Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21

Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
85% — 2 — EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DARK RIFT
81% — 1 — Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DESTRUCTION DERBY 64
67% — 3 — NSC/ GT ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Juego de choques salvajes entre vehículos de lo más simplón y algo monótono, pero extrañamente adictivo.

DIDDY KONG RACING
90% — 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DONKEY KONG 64
95% — 5 — Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25

Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUKE NUKEM 64
85% — 4 — NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR
90% 4 NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11


Ahora Duke cuenta con una nueva cámara de tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

EARTHWORM JIM 3D
80% 3 Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Nº 25

Jim ha vuelto, pero su primera incursión en las 3D no es precisamente magistral. Extravagancias entretenidas.

EXTREME G
87% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1


Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% 4 Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY
85% 1 Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1


Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL

93% 2 EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F1 POLE POSITION
81% 1 Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

F-1 WORLD GRAND PRIX
91% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10


El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2
91% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21


Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FLYING DRAGON
78% 2 Proein ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Nº 18

Conocido inicialmente como *Art of Fighting Twin, Flying Dragon* está ahora disponible en España y ha demostrado ser realmente divertido pero rápidamente olvidable.

FORSAKEN 64
94% 4 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X
85% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER
83% 4 Hasbro ● 8.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2
83% 4 Konami ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus origenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de Mistycal Ninja.

GOLDENEYE
94% 5 Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64
86% 4 Infogrames ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7


Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HYBRID HEAVEN
88% 4 Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 23


Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

ISS 64
92% 4 Konami ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1


La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98
94% 5 Konami ● 5.990 ●1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10


Una versión mejorada del mejor simulador de futbol. Imprescindible

JET FORCE GEMINI
94% 5 Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak


Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE
88% 3 Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13


Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

KNOCKOUT KINGS 2000
82% 3 EA ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Un simulador de boxeo divertido, con Muhammed Ali y modo Create-a-player incluidos.

LEGEND OF ZELDA
99% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LYLAT WARS
90% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64
92% 3 EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2


Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MACE: THE DARK AGE
81% 3 NSC ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue el mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MARIO GOLF
91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22

Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64
91% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY

91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MICHAEL OWEN'S WLS 2000
88% 4 Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

MISCHIEF MAKERS
90% 3 Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MISSION: IMPOSSIBLE
84% 3 Infogrames ● 7.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

MONACO GRAND PRIX
89% 4 Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

AMOS DEL ASFALTO

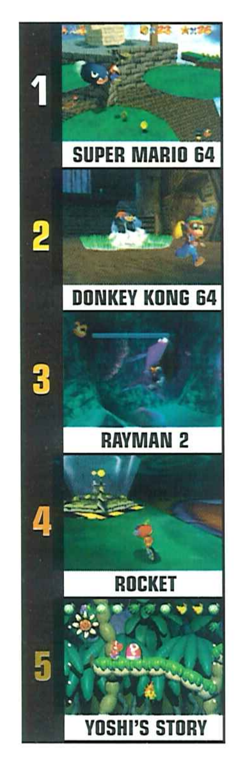
1	WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
2	V-RALLY 64
3	F1 WORLD GRAND PRIX
4	TOP GEAR OVERDRIVE
5	1080° SNOWBOARDING
6	MARIO KART







LO MEJOR EN PLATAFORMAS



MORTAL KOMBAT 4
84% 4
NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11
Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
95% 4
Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5
Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

NBA COURTSIDE
92% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak En cart. ● Nº 7
Espectacular y divertido.Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA HANGTIME
75% 1
Acclaim ● 5.490 ● 1-4 jugad. ● En cart.
Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA JAM '99
83% 4
Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5
Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA JAM 2000
85% 4
Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NBA LIVE 2000
70% 3
EA ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller Pak ● Nº 27
Un juego de baloncesto enorme y difícil, protagonizado por Michael Jordan. Para incondicionales.

NBA PRO '98
82% 2
Konami ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5
La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3
Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2
Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98
84% 3
Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4
Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

NUCLEAR STRIKE
84% 4
Proein ● 10.990 ptas. ● Nº 28 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak
Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.



PGA: EUROPEAN TOUR GOLF
84% 4
Infogrames ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En Cart. ● Nº 28
Es feíto, pero tiene una jugabilidad muy bien resulta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PILOTWINGS

89% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

QUAKE 64
79% 3
NSC/GTI ● 3.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6
Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

QUAKE II
91% 4
Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21

Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX

89% 4
Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25
Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAKUGA KIDS
80% 4
Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14
Un *graffiti 'em up* plagado de personajes simpatiquísimos. Roza la ñoñería, pero hay que reconocer que es muy divertido.

RAYMAN 2

90% 4
Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 24
Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE
82% 3
Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26
Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2

95% 5
Virgin ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● Nº 26
Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

ROADSTERS
85% 4
Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25
No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROBOTRON 64
80% 2
NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 9
La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS
88% 4
Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25


El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON
94% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20

Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH
87% 3
Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SCARS
79% 3
Ubi Soft ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13
Divertido y vistoso, pero modesto en demasiados sentidos. Menos original de lo que pretende y no lo suficientemente rápido.

SHADOWMAN
95% 5
Acclaim ● 10.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 22
Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SHADOWS OF THE EMPIRE
78% 2
Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

SNOWBOARD KIDS
90% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4
A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
82% 3
Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25
Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY
89% 4
Aclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 27
Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACESTATION SILICON VALLEY
83% 3
Take 2 ● 9.490 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13
Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se correponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER
78% 2
Infogrames ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13
Demasiado difícil y con constantes reducciones bruscas de cuadros por segundo. Menos acción de la que se espera y una cámara terrible.

STAR WARS EPISODE 1: RACER

88% ★5 Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● Nº 20
Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPERCROSS 2000
76% ★2 EA ● 9.990 ● Nº 28 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak
Un simulador de motos aceptable, aunque cuesta bastante llegar a controlarlo.

SUPER MARIO 64

96% ★5 Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS

90% ★5 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25
Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

THE NEW TETRIS

90% ★5 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22
Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

TONIC TROUBLE
80% ★3 Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23
Bastante divertido pero no se le puede comparar con su primo hermano *Rayman 2*. Mezcla elementos de muchos plataformas con relativo éxito.

TOP GEAR OVERDRIVE

91% ★4 Spaco ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13
Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY

92% ★5 Proein ● 11.490 Ptas. ● Nº 28 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak
Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

TOY STORY 2
77% ★3 Proein ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26
Entretenimiento de plataformas sin grandes ambiciones. Gráficos coloridos y jugabilidad básica.

TUROK Dinosaur Hunter

91% ★4 Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1
A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

95% ★4 Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12
Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUROK RAGE WARS

93% ★5 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25
La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch*.

V-RALLY 99

94% ★5 Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 12
El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64

90% ★4 Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1
Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WCW WS NWO
82% ★3 Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6
Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WCW MAYHEM
78% ★3 EA ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26
El primer juego de EA de WCW es ultra rápido, pero se queda corto de movimientos.

WETRIX
81% ★3 Infogrames ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6
Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
93% ★5 Infogrames ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23
Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON

85% ★4 Infogrames ● 8.995 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25
Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE

88% ★4 Acclaim ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 22
Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF WARZONE

85% ★4 Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10
Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

WWF WRESTLEMANIA 2000

90% ★4 Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25
El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS

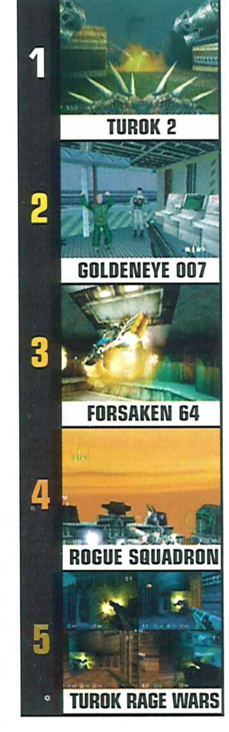
85% ★4 Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Nº 25
Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

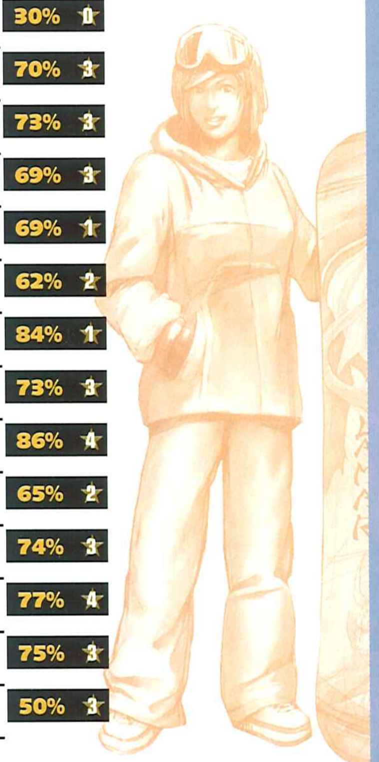
YOSHI'S STORY

86% ★5 Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4
Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

Juego	Nota
AERO FIGHTERS ASSAULT Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77% ★1
AIRBOARDER 64 Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 13 ● 9.990	77% ★1
BAKU BOMBERMAN Nintendo ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 8.490	73% ★1
BEETLE ADVENTURE RACING Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77% ★1
BOMBERMAN HERO Nintendo ● 1 jugad. ● Nº 11 ● 7.990	75% ★1
CASTLEVANIA 64 Konami ● 1 jugad. ● Nº 17 ● 11.490 ptas.	84% ★4
CHAMALEON TWIST Infogrames ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 4.990	70% ★2
DUAL HEROES Spacoi ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 9.990	65% ★0
HEXEN NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 5.490	69% ★1
HOLY MAGIC CENTURY Konami ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 11.990	72% ★3
HOT WHEELS EA ● 1/2 jugad. ● Nº 26 ●	68% ★3
MAGICAL TETRIS CHALLENGE Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 24 ● 9.990	62% ★2
MONSTER TRUCK MADNESS Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 23 ● 10.490	71% ★2
MULTI RACING CHAMPIONSHIP Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 13.490	71% ★1
NBA LIFE '99 EA ● 1-4 jugad. ● Nº 14 ● 9.490	64% ★2
RAMPAGE 2 Mydway ● 1-3 jugad. ● Nº 11 ● 8.990	30% ★0
RAT ATTACK Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	70% ★3
RE-VOLT Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 22 ● 9.990	73% ★3
ROAD RASH 64 Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	69% ★3
RUGRATS: TREASURE HUNT Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 23 ●	69% ★1
RUSH 2 GT ● 1-2 jugad. ● Nº 17 ● 5.990	62% ★2
OLIMPIC HOCKEY 98 NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	84% ★1
TETRISPHERE Nintendo ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 6.990 ptas.	73% ★3
TOP GEAR RALLY Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 8.990 ptas.	86% ★4
TWISTED EDGE SNOWBOARDING Kemko ● 1/2 jugad. ● Nº 19 ● 10.990	65% ★2
VIGILANTE 8 Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	74% ★3
VIRTUAL POOL 64 Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	77% ★4
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● 8.990 ptas.	75% ★3
WCW NITRO T. HQ ● 1-4 jugad. ● Nº 17	50% ★3

DE TIROS LARGOS





¡SUSCRÍBETE! A MAGAZINE 64

Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 8 CARTUCHOS DE ....

¡ALERTA MARCIANA!

LOONEY TUNES COLLECTOR

MARTIAN ALERT!

Nintendo

GAME BOY COLOR

INFOGRAMES

LICENSED BY Nintendo

ONLY FOR GAME BOY COLOR





Sorteo el 19 de Junio del 2000

Envío de los premios inmediato al lanzamiento comercial del producto.

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)

Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 7.995 ptas. (vía aérea) Resto del mundo: 11.595 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ....C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: ....N.°: ....

Población: ....C.P.: ....Provincia:..........

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........................., a .... de .... de 200 ......

(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

GANADORES DEL SORTEO M64 N°26:

- Lander Arbelaitz Mitxelena (San Sebastián)
- José C. Fernández Vázquez (Vizcaya)
- José M. García Vaillo (Salamanca)
- Jorge López Jiménez (A Coruña)
- David Martín Bengoa (Asturias)
- Ignaci Torva Carreño (Barcelona)

Y EL MES QUE VIENE...

64 MAGAZINE Nº 30

Ultimas noticias de

PERFECT DARK

SR3K

TUROK 3

ANALIZAMOS

POKéMON STADIUM

OPERACIÓN: WINBACK

DAIKATANA

TRUCOS

TE DESVELAMOS LOS SECRETOS DE RESIDENT EVIL 2 Y ECW HARDCORE REVOLUTION

GUÍA DE COMPRAS 64



24 HORAS DE LE MANS
Vive las 24 horas a tope
A.C.O
AUTOMOBILE CLUB DE L'OUEST
UN JUEGO A LA ALTURA DE UN MITO
Son 24 horas. Es el momento más importante de tu vida y la meta está tras la última curva.
Puedes hacerlo. Tu corazón se acelera según pasan las horas
El juego con licencia oficial de las 24 Horas de Le Mans hace de cada segundo una experiencia única
GAME BOY COLOR
EUTECHNYX
GAME BOY COLOR
24 HORAS DE LE MANS
ONLY FOR GAME BOY COLOR
Nintendo
INFOGRAMES
Distribuido por:
INFOGRAMES España



Vete preparando para lo que viene.
NINTENDO 64
RR64
RIDGE RACER 64
Nuevo Ridge Racer para Nintendo 64.
NINTENDO 64
www.nintendo.es
Llega el clásico de los juegos de carreras: Llega **Ridge Racer** a **Nintendo 64**. Prepárate para sus gráficos, su velocidad y su exclusivo modo para 4 jugadores que no podrás jugar en ninguna otra consola. Prepárate para **Ridge Racer 64**, el juego de carreras más espectacular que te mantendrá aferrado a tu sofá.
TIME
99
RANK
12
TIME
34
RANK
11
RECORD
0'55"813
LAP TIME
0'16"300
TOTAL
2'01"658
Licensed by NAMCO LTD. © 1993, 1994, 1995, 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Converted by Nintendo Software Technology Corporation. New Game Elements © 2000 Nintendo. REIKO NAGASE © 1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.